Nr. 5 Mai 1992
7. Jahrgang
öS 65
sfr 7,50
lit 7200
hfl 9,90
DM 7,50

ASM aktueller software markt

Alles über Computer & Videospiele

SUPER!! Jetzt im neuen Look!

ISSN 0933-1867

UNDERWORLD

Origins neue ULTIMA - Dimension im Test!

PREVIEWS

- Humans
- Ragnarok
- Kyrandia

SHUTTLE & SPACE MAX

Der Weltraum ruft!

POSTER BLACK CRYPT

Das war '91: Umfrage-Ergebnisse

HIGHLIGHTS

- Myth
- Eternam

aktueller software markt · Die Spiele-Software Fachzeitschrift · Tests und Vorstellungen · Nr.5 Mai 1992

HIGH...

Impressum

Herausgeber
Christian Widuch

Verlagsleiter
Stefan Ritter

Chefredakteur
Matthias Siegk (mats, verantw.)

Stellv. Chefredakteur
Ulrich Mühl (Uli)

Redaktion
Guido Alt (gag), Hans-Joachim Amann (hja), Michael Anton (man), Antje Hink (ah), Heinrich Stiller (hs), Klaus Trafford (kate)

Freie Mitarbeiter
Michael Suck (msu)

Layout
Annette Braun (verantw.), Katja Braun

Comics
Stefan Bayer, Mathias Neumann

Titel
Thomas Thiel

Korrespondenz England
Derek dela Fuente (ddf)

Anzeigenleitung
Britta Fiebig

Anzeigenverkauf
Verlagsbüro München, Zaunkönigweg 2c, 8000 München 82, Tel. (0 89) 4 39 10 87, Telefax (0 89) 4 39 10 80
Britta Fiebig (Ltg.), Hannelore David, Peter Schätzle, Ilona Sehm
Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 6 ab 1. Januar 1992

Repräsentant im Ausland
GB: Huson European Media, Gerald Rhoades-Brown, 10/11 The Green Business Centre, The Causeway, Staines, Middlesex, TW18 3AL, Phone: GB (0) 784-469900, Fax: GB (0) 784-469996

Anzeigenverwaltung
Anja Pröger, Tel. (0 56 51) 9 29 - 9 15, Telefax (0 56 51) 9 29 - 9 44

Anzeigensatz
Regina Sieberheyn, Andrea Kloss, Martina Kühn

Satz
Grunewald Satz & Repro GmbH, 3500 Kassel

Reproduktion
Repro Team Kassel GmbH, 3501 Niestetal-Sandershausen

Druck und Gesamtherstellung
Druckhaus Dierichs GmbH & Co KG, 3500 Kassel

Vertrieb
Verlagsunion Pabel Moewig KG, 6200 Wiesbaden, Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel), Österreich, Schweiz

Abonnement
Jahresabonnement (12 Ausgaben)
Inland DM 79,20, Ausland DM 95,50
Ein Abonnement gilt mindestens für ein Jahr. Es verlängert sich um diesen Bezugszeitraum, wenn es nicht bis 6 Wochen vor Ablauf schriftlich gekündigt wurde.

Abonnement-Verwaltung
Tanja Mosebach, Andrea Richhardt
Tel.: (0 56 51) 9 29 - 9 04

Bankverbindung
Empfänger: Tronic-Verlag GmbH & Co. KG
Institut: Postgiroamt Frankfurt/M.
BLZ: 500 100 60, Kto.-Nr. 244 35 - 603
Wir bitten unsere ausländischen Kunden, nur mit Euroscheck zu zahlen.

Verlag und Redaktion
Tronic-Verlag GmbH & Co. KG,
Postfach 870, 3440 Eschwege
Telefon (0 56 51) 9 29 - 9 01
Telefax (0 56 51) 9 29 - 9 40
Bildschirmtext (BTX) 0 56 51 / 9 29 - 00 01
ASM Hotline (nur Mi. 16.30 h-19 h!!): 0 56 51 / 9 29 - 7 60 oder 0 56 51 / 9 29 - 7 61

INHALT 100 % ELEMENTARCHLOR-★★ FREI ★★ GEBLEICHT!

Der Inhalt dieser Ausgabe wurde auf **umweltfreundlichem Papier** gedruckt, bei dessen Fertigung nur noch elementarchlor-frei gebleichter Zellstoff zum Einsatz kommt. Das Papier verfügt über einen wesentlich geringeren Dioxin-Gehalt und trägt zusätzlich zur Gewässerentlastung bei.

Sonderdruck-Dienst
Sämtliche in dieser Ausgabe erschienenen redaktionellen Beiträge sind in Form von Sonderdrucken zu erhalten. Anfragen an Frau Pröger, Tel. (0 56 51) 9 29 - 9 15, Telefax (0 56 51) 9 29 - 9 44.

Manuskripte und Programme
Manuskripte und Programme werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen jedoch frei von Rechten Dritter sein.
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art (auch Leserbriefen) gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Tronic-Verlagsgesellschaft herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann trotz sorgfältiger Prüfung durch die Redaktion nicht übernommen werden. Namentlich gekennzeichnete Beiträge geben nicht unbedingt die Meinung der Redaktion wieder.
Für unverlangt eingesandte Manuskripte und Programme jeder Art kann keine Haftung übernommen werden.

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW)
ISSN 0933-1867

INHALT 4

asm 5/92

Unterirdisches · 6 ·

Spiel des Monats: Ultima Underworld ... 6

Das Ultima der ganz neuen Generation wartet mit realitätsnaher Grafik auf, wie man sie zuvor noch nicht gesehen hat.

STRATEGIE

Konvertierungen:

Previews:

ACTION

Konvertierungen

SPORT

Konvertierungen:

Previews:

Witziges · 31 ·

INHALT 5

asm 5/92

THE SPACE FLIGHT SIMULATOR

SHUTTLE

Abhebendes · 102 ·

ADVENTURE

Previews

Konvertierungen:

SIMULATION

COMPETITIONS

GAME-BOY-CORNER

REPORTAGEN

EDUCATION

RUBRIKEN

KONSOLEN

Konvertierungen

READY STEADY GO

HIGHLIGHTS

Zerstörerisches · 114 ·

ASM

SPIEL DES MONATS

Ultima Underworld

In den Kellern von Britania

ULTIMA UNDERWORLD – THE STYGIAN ABYSS

System: PC (Soundblaster, Adlib, Roland, VGA, Festplatte), geplant für: -, empf VK-Preis: ca. 120 DM, Hersteller: Origin, U.S.A, Muster von: Hersteller.

Wieder einmal werden fähige Abenteurer nach Britannia gerufen. Wieder einmal gilt es, dem Bösen zu trotzen. Doch diesesmal läuft alles nicht so ganz glatt.

Als man nämlich in Britannia materialisiert, landet man im Schlafgemach einer Prinzessin. An sich, nichts Schlechtes, doch bevor der überraschte Abenteurer auf dumme oder gar unsittliche Gedanken kommen kann, stürmen die Wachen den Raum und schleifen ihn recht unsanft vor den König. Hier erfährt er, daß die holde Prinzessin von einem Monster verschleppt wurde, dummerweise direkt vor der Ankunft des Spielers. Und wer wird jetzt für den Rädelsführer gehalten? Richtig! Alle Beteuerungen, man sei schließlich der Avatar und überhaupt, nützen nichts, schließlich ist schon eine ganze Weile seit dem letzten Besuch in diesem schönen Lande vergangen. Niemand kennt ihn mehr, und so kommt es, wie es kommen muß: Der König schickt den Avatar in die Unterwelt Britannias, in die auch der Unhold samt Prinzessin verschwunden ist. Entweder man befreit des Königs Tochter oder bleibt für alle Zeiten in der Unterwelt eingesperrt. Tolle Aussichten also.

Verzwickte Situation

Soviel zum Plot von Richard Garriots neuestem Streich aus der Ultima-Welt. Wer nun allerdings ein Programm in der Machart von Ultima I-VII erwartet, wird entäscht bzw. angenehm überrascht werden. Bei **Ultima Underworld – The Stygian Abyss** handelt es sich vielmehr um ein typisches Dungeon-Spiel. Das heißt, so typisch nun auch wieder nicht. Origin wäre nicht Origin, wenn man nicht mal was Neues versuchen würde. Erstmals in einem Spiel dieses Genres werden keine Limits in der Bewegungsrichtung gesetzt. Um die Sache mal zu verdeutlichen: Bei anderen Dungeon-Games, sei es nun Eye of the Beholder oder was auch immer, wird der Screen immer um 90 Grad umgeschaltet, wenn sich der Spieler in eine Richtung dreht. Die Folge ist, daß alle Dungeons oder Höhlen rechteckige Gang-Biegungen haben. Was bei Verliesen noch angehen kann, wirkt spätestens bei den Höhlen etwas merkwürdig, denn wo in der Natur gibt es ausschließlich rechtwinklige Abzweigungen? Na bitte! Das dachten sich auch die Programmierer von Underworld und entwickelten flugs ein neues System für dieses Spiel, bestehend aus einer Mischung aus Vektor-und Bitmapgrafik inklusive einer recht schnellen Zoomroutine. Das Ergebnis ist wahrhaftig beeindruckend. Dreht sich der Spieler, wird der Screen nicht umgeschaltet, sondern scrollt sauber mit.Bewegungen in alle erdenklichen Richtungen. Des weiteren gibt es kaum noch klare, rechteckige Gänge bzw. Räume. Es wimmelt geradezu von schiefen, krummen Wänden, Felsvorsprüngen, klaustrophobisch engen Gängen und weiten Hallen. Man fühlt sich in das Kabinett des Dr.Caligari versetzt. Spieler mit Platzangst solten sich vorsehen. Der nächste Gag kommt, wenn der Spieler anfängt, einen Gang hinunterzulaufen. Das Bild schwankt dabei leicht von oben nach unten, als wenn die Szene mit einer geschulterten Kamera gefilmt würde. Besser wurde die beklemmende und unheimliche Stimmung innerhalb eines Dungeons noch nie rübergebracht.

Platzangst inbegriffen

Selbstverständlich läuft oder kriecht man nicht allein durch die zahlreichen Ebenen dieser düsteren Unterwelt. Eine Vielzahl von merkwürdigen, manchmal auch sehr unfreundlichen Bewohnern lungert in den Gängen herum. Trotzdem sollte man nicht jedem häßlichen Ork gleich den Schädel einschlagen, bloß weil einem das Grün seiner Haut nicht gefällt. Manchmal entwikkeln sich auch nützliche kleine Gespräche, bei denen man Tips oder auch schon mal einen hilfreichen Gegenstand ergattern kann. Wird der Abenteurer allerdings von einer Horde sehr großer und sehr giftiger Ratten bis an den Rand eines Lavastromes (auch die gibt's) verfolgt, sollte er vielleicht doch mit dem munteren Schlachten begin-

Ultima verschlungen wie selten.

nen. Doch wer meint, in den Wasserläufen, die manche Ebenen durchfließen, sicher zu sein, wird schnell eines Besseren belehrt. Langarmige Kraken gehören schon fast zur Dungeon-Ordnung. Außerdem stürzt man schnell einen der schön animierten Wasserfälle herunter. Vorsicht also beim Badeausflug.

Endlich sanfte Kurven statt eckigen Dungeons

„Unterwelt-Feeling pur – Underworld"

Runenzauberei

Ach ja, habe ich schon das Licht und Waffenproblem erwähnt? Dummerweise besitzt man anfangs nur eine spärliche Fackel und einen Dolch. Im Verlauf seiner Expedition findet man dann noch die ein oder andere Kerze, richtig helle wird's aber erst nach dem Erlernen diverser Zaubersprüche. Das Magiesystem basiert auf Runen, die zusammengesetzt einen Zauberspruch ergeben. Auf den ersten Blick kompliziert, aber dennoch recht einfach zu

Erst mit der Fackel erhält man den Durchblick.

Vorsicht ist bei dieser Grube geboten.

Gruselstimmung dank der Zoomroutine

Komplexe Dungeons, aber ein moderater Schwierigkeitsgrad.

Eine lange Entwicklung hat sie hinter sich, die Ultima-Serie. Aus nicht sehr beeindruckenden Anfängen, deren Grafik man heute in den Bereich einfachster Shareware-Programme verbannen würde, haben sich Lord Britishs Welten zu atemberaubenden Szenarien gemausert.

Nicht nur die Grafik, auch die Steuerung hat dabei eine bemerkenswerte Metamorphose durchgemacht. Waren die ersten drei Programme auch von Anfängern noch gut zu bewältigen, ließen sich die späteren Games eigentlich nur noch von Profis spielen.

Mit Ultima VII (The Black Gate) jedoch, dem jüngsten Werk der Serie, wurden neue Wege beschritten. Außer einer sehr ansprechenden (für Rollenspiele wirklich außergewöhnlich guten) Grafik, wurde auch die Steuerung ganz extrem verbessert. Auf ein Minimum an Elementen reduziert, ermöglicht sie nun ein schnelles und realistisches Spiel.

Außer der von Richard Garriott ins Leben gerufenen ursprünglichen Ultima-Serie feiert auch ein Spin-Off beachtliche Triumphe: die von Warren Spector betreuten Worlds of Ultima (Martian Dreams), wovon in Bälde der dritte Teil erscheinen wird. Underworld, das sich grafisch völlig anders präsentiert, kann also auf einen echt edlen Stammbaum zurückblicken.

Troll hit by lightning bolt!

Zaubersprüche erhöhen nicht unbeträchtlich die Überlebenschancen des Helden.

Komfortabel wie noch nie: Automapping für die Erkundungen; alle Icons sauber geordnet. Es darf sogar editiert werden.

handhaben. Mit den Waffen sieht's ähnlich aus. Es liegen zwar eine Menge in den Leveln herum, jedoch meistens kaputt. Außerdem sollte man darauf achten, mit welcher Waffe man welchen Gegner angreift. Drischt man z.B. mit einer Holzkeule auf einen gepanzerten Goblin ein, wird die Waffe sehr schnell unbrauchbar. In diesem Falle sollte man vielleicht doch lieber zum kleinen,. aber scharfen und spitzen Dolch greifen. Wirkt manchmal Wunder.

Gesteuert wird am besten mit der Maus. Die Benutzeroberfläche kommt einen schon ziemlich bekannt vor. Irgendwo hat sich da ja seit dem guten alten Dungeon-Master ein gewisser Standart eingeschlichen. Aber auch Anfänger dürften damit keine Schwierigkeiten haben. Noch ein Wort an die Kartenzeichner: Die Stifte können getrost in der Schublade bleiben. Erstens ist es nahezu unmöglich, die verwinkelten und kurvigen Gänge maßstabsgerecht zu Papier zu bringen, zweitens beinhaltet das Programm eine geniale Automappingfunktion. Auf stilvollem (Bildschirm)-Pergament werden die Gänge mehrfarbig mitgezeichnet. Wer damit nicht zufrieden ist, kann selbst noch mittels einer kleinen Editierfunktion Einträge und Zeichnungen hinzufügen.

Komfortables Automapping

Origin hat mit Underworld mal wieder neue Wege in diesem Genre aufgezeigt. Neben einer dichten Atmosphäre kommt auch noch eine gute grafische Umsetzung hinzu. Gerade Einsteigern kommt das zugute. Die Orientierung fällt wesentlich leichter als bei anderen Spielen dieser Art. Da der Schwierigkeitsgrad moderat gehalten wurde, dürften sich Anfänger wie Fortgeschrittene angesprochen fühlen. Einziger kleiner Wermutstropfen: Eine relativ schnelle Hardware, will heißen 386er mit ca. 25MHz, ist Voraussetzung, um in den vollen Genuß dieses Hits zu kommen. Aber das ist man gerade bei Origin ja gewöhnt. ■

Guido Alt

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	11
Steuerung	10
Handlung	10
Motivation	11
Gesamtnote	11

»SEHR GUT«

BOY. Neu. Für Euren GAME BOY. Neu. Für Euren GAME
TEENAGE MUTANT HERO TURTLES II
BACK FROM THE SEWERS™
Neu
Teil II
Abenteuer
der Turtles
Gutschein
für neue Aufkleber !!!
Jetzt abholen oder anfordern: Die Turtles und dazu zwei weitere Überraschungs-Aufkleber. Kostenlos. Einfach diesen Gutschein ausschneiden und abgeben in allen Geschäften, wo es KONAMI gibt. Oder einschicken an: KONAMI (Europe) GmbH, Postfach 560180, 6000 Frankfurt 50.
Frankierten Rückumschlag beilegen. Namen und Adresse deutlich auf den Rückumschlag schreiben. Schnell erhälst Du 3 Aufkleber zugeschickt, solange der Vorrat reicht. Aufgepaßt! Nur richtig frankierte und mit Deiner Anschrift adressierte Rückumschläge werden beantwortet.
KONAMI
GAME BOY
BACK FROM THE SEWERS
Im Urteil der Fachleute:
In VIDEO GAMES 1/92 mit 81% Spielspaß als VIDEO GAMES CLASSIC ausgezeichnet:
"Hut ab! ... KONAMI (hat) einen weiteren Meilenstein dieses Genres geschaffen ... abwechslungsreich und wohl durchdacht."
Jetzt geht die Action erst richtig los...
Springen, klettern, skateboarden und surfen durch Kanäle, leerstehende Gebäude, über Autobahnen und durchs Technodrom. Doch plötzlich ... einer der Turtles ist verschwunden. Da müssen Pizza-Bonus-Punkte her, um ihn zu befreien. Cowabunga !!!
Die Turtles II mit noch mehr Action, noch mehr superstarkem Spielespaß. Mit Soundmenü, digitaler Sprache, toller Grafik, drei verschiedenen Schwiergkeitsstufen und vielen Levels.
Da kommt Euer Game Boy ins Turtlen.
Teenage Mutant Hero Turtles Teil II - das ist der SuperstarkeVideospieleSpaß von KONAMI.
VIDEO GAMES CLASSIC
PALCOM SOFTWARE
ORIGINAL GAME BOY VIDEOSPIEL
ORIGINAL GAME LINK DIALOG-SPIEL
KONAMI
SuperstarkerVideospieleSpaß
Weitere Informationen: KONAMI (Europe) GmbH, Postfach 560180, 6000 Frankfurt 50, Telefon D-069/950812-0, Telefax D-069/950812-77
Teenage Mutant Hero Turtles RC Mirage Studios, USA - All Rights Reserved. Trademark used granted to KONAMI under license from Mirage Studios USA. Exclusively licensed by Surge Licensing Inc.
Exklusiv für Nintendo Spielesysteme (NES)
ROAD FIGHTER
TEENAGE MUTANT HERO TURTLES
TURTLES II THE ARCADE GAME
SOCCER
GAME BOY

NEWS

... zusammengestellt von Klaus Trafford

Infogrames präsentiert mit **Heaven and Earth**, **Stunt Island** und **Coaster** drei weitere Games aus der Disney-Reihe. Ersteres spielt im legendären Königreich Shambhala und bietet drei Game-Variationen: Das japanische Kartenspiel Hanafunda, zwölf animierte Simulationen und schließlich eine stattliche Anzahl von Denksportaufgaben. Die PC-Version soll im Juni auch bei uns zu haben sein. ● **Stunt Island** handelt, wie der Titel schon andeutet, von Stunts aus Film und Fernsehen. Mit dieser Simulation soll es möglich sein, einen Flug zu absolvieren, dabei etlichen Gefahren ins Auge zu sehen und die ganze Action mitzufilmen. Zehn verschiedene Flugis, über 150 Objekte und vieles mehr können als „Handlungsort" editiert werden, um dem Mutigen nachher als Versuchsbahn seiner waghalsigen Abenteuer zu dienen. Zusätzlich kann man noch passende Sounds hineinmischen. Die 256-Farben-PC-Version soll im Mai erscheinen. ● Ähnliches erwartet einen auch bei **Coaster**, der dritten Neuankündigung von Infogrames, die es aber erst im November geben soll. Wem die Achterbahn auf dem Rummelplatz seiner Heimatstadt nie genügte, der kann sich hiermit seine eigene kreieren. Dieses Unterfangen dürfte insofern interessant sein, da die Designer von Disneyworld und Disneyland beratend an dem Projekt mitwirkten. Da fehlt eigentlich nur noch der aerodynamische Stuhl zur Simulation. ● Wir bleiben beim Thema Film, reisen aber ein paar Jährchen zurück in die Vergangenheit. **Nintendo** kündigt die neuesten Abenteuer der **Flintstones**, hierzulande besser bekannt als *Familie Feuerstein*, für das NES an. **The Rescue of Dino & Hoppy** ist dieses Action-Spiel aus der Hüpf-, Lauf- und Spring-Reihe untertitelt, in dem Fred Feuerstein höchstpersönlich seinen Saurier und dessen Freund aus den Klauen eines Außersteinzeitlichen befreien muß. Na denn: Yabba-dabba-doo! ● Und nochmal Film, aber etwas ganz anderes: Die **Addams Family**, kürzlich noch in unseren Kinos zu sehen, wird statt in Breitwand nun in Kekskastengröße erscheinen, nämlich auf dem Game Boy. Gleiches Schicksal widerfährt auch **Hawk**. Für beide Games zeichnet **Ocean** verantwortlich, denen ich wirklich mal einen Hit gönnen würde. ● Neues auch in Sachen Budget-Games. **Monty Python** wird von **Tronix** (nee, das sind nicht wir!!) auf den Markt geworfen. Die 16-bit-Versionen sollen 30 DM kosten, auf dem C-64 dagegen (als Kassette) 15 DM. Und nun kommt's: Der gleiche Preis gilt auch für – staun, staun – CPC und Spectrum. Es gibt sie also doch noch. ● **Midnight Resistance** wird von **Hit Squad** für 25 DM verkloppt, wobei nur Amiga und ST-User davon profitieren können. Gleiches gilt für **Rainbow Island**, das von selbiger Firma zum gleichen Preis angeboten wird. ● **Kixx** bringt mit **Tusker** ein weiteres Budget-Produkt in die Läden. Voraussetzung ist, daß Ihr einen Amiga und 25 DM locker habt. Für einen Heiermann mehr wirft Kixx auch **Action Fighter** für den PC hinterher. ● Kein Budget, dafür aber gut, kommt von **MicroProse** nun **Gunship 2000** auch für all jene PC-Besitzer, die nur eine EGA-Karte ihr Eigen nennen. Der Spaß kostet allerdings die Kleinigkeit von 120 DM. ● Nur einen Blauen verlangt **Gremlin** für ihr **Hero Quest**, dem nunmehr die Zusatzlevel **The Return of the Witchlord** beigefügt wurden (PC). ● Mega-

▲ Coaster

▲ Adams Family

◄ The Rescue of Dino & Hoppy

Autoscopal ◄

▲ Air Bucks

Drive-Besitzer können sich freuen, denn für sie bringt **Electronic Arts** ein Game heraus, in dem eine wohlbekannte Persönlichkeit neue Abenteuer erleben darf. **Where in Time is Carmen Sandiego** heißt die Frage, die sicher wieder einiges Kopfzerbrechen bereiten dürfte. ● **West- phaser**, das schießwütige Action-Spiel, für das Steve McQueen seinen Namen lassen und Ihr Euch an eine Pistole gewöhnen mußtet, ist nun auch als Maus- bzw. Tastatur- und (nur auf PC) Joystick-Ballergame für 16-bit-Rechner erschienen. Man hätte es beim Ursprünglichen belassen sollen, ist meine ganz persönliche Meinung. ● Nun etwas Sinnvolleres – **Digithurst** in Nürnberg haben sich ganz der Aktion „Rettet den Regenwald" verschrieben. Zukünftige Kunden unterstützen sie mit, wenn sie die Bildanalysesoftware **Autoscope!** kaufen, denn 40 DM des Vk-Preises gehen an die Umweltorganisation „Pro Regenwald". Das angebotene Programm wird u.a. in der Umweltforschung eingesetzt, so z.B. bei der Überprüfung von Wasserqualität. Natürlich wird es in umweltgerechter Verpackung geliefert. ● Umweltfreundlich ist man auch in Österreich eingestellt. Aus ebensolchem Material ist die Verpackung zu **Imperator**, einer sehr komplexe Strategie-Simulation des neuen Labels **Algorithms** aus Wien. Das Ganze erinnert zwar sehr an „Kaiser", ist allerdings viel komplizierter – ohne Handbuch läuft gar nix. Vor allem braucht man viel Platz auf der PC-Festplatte und 'ne Menge Geduld, da u.a. Karten und Landschaften erst berechnet und dann 256-farbig auf den Screen gebracht werden müssen. Auch spielerisch kein Game für eine Nacht. ● **Impressions** bringen mit **Air Bucks** einen weiteren „Wie werde ich ein Fluggesellschafts-Manager" auf den Markt. Das Neue daran ist unter anderem, daß man im Jahre 1946 (!) mit einer Dakota und 100.000 US$ beginnt. ● Mit **Warriors of Releyne** setzen Impressions erstmals einen Fuß ins Reich der Kriegssimulationen. Der geneigte Spieler muß eine ganze Armee führen, um ein Land von den bösen Widersachern zu befreien. Hierzu und zu Air Bucks demnächst mehr. Beide Games wird es sowohl für Amiga und ST als auch auf dem PC geben, sie dürften um die 80-90 DM kosten. ● Und weil wir schon bei Kriegssimualtionen sind, darf natürlich auch **Pacific Islands** von **Empire** nicht fehlen. Was die Story angeht, so hülle ich mich kommentarlos in Schweigen (wartet den Test ab!), die spielerischen Möglichkeiten indes lassen vieles erahnen, zumal das Ganze in Echtzeit abläuft. Kämpfen, handeln, planen – und das alles unter Zeitdruck – das verspricht zumindest frohe Stunden im Testraum. ● So, schnell noch zwei Kurzmeldungen. Die eine betrifft **Sim Ant**, das es nun auch mit deutscher Anleitung UND mit deutschem On-Screen-Text gibt. ● Zweitens gibt es für **Battle Isle** (PC) nun eine Update-Version, für die Amiga-Fassung eine zusätzliche Datadisk. ●

▲ Where in time is Carmen Sandiego?

▲ Rampart

▼ Heroes

▲ Westphaser (Amiga)

◀ *Tim Charey, neuer Managing Director von Virgin.*

Das „Schicksal" von **Julia Coombes**, bis vor kurzem noch bei PR-Managerin bei **MicroProse**, hat sich geklärt. Sie ist nunmehr im Marketing von **Mirage** tätig. Ihren Unterarmbruch hat sie glücklicherweise auch überstanden. ● Auch bei **Virgin** gab es Wechsel in bestimmten Positionen. **Tim Chaney**, früher bei **U.S. Gold** und deren Label **Tecmagik**, ist nun Managing Director, Sean Brennan von **Mirrorsoft** ist neuer Marketing and Sales Director, und als Marketing Manager fungiert bei Virgin nunmehr Andrew Wright. ● **Martin Vieth**, bis vor kurzem noch Marketing Manager bei **Digital Integration**, wurde von **David Marshall** abgelöst. ● Jede Menge News kommen von **Bomico**. So plant die Kelsterbacher Firma in Zusammenarbeit mit **Mirage** „innovative Produkte" (eigene Ankündigung). Erstes Projekt wird **Humans** sein, das den beliebten Lemmings starke Konkurrenz machen soll. Da für die Entwicklung sogar Filmstudios nötig sind, darf man höchst gespannt auf das Ergebnis sein. Apropos: **Lemmings** soll es bald auch das **NES** und **Super Famicom** geben. ● Abspecken wird Bomico im Softwareangebot: Weil es für ST-Programme nur wenig Nachfrage gibt, wird hier der Hebel angesetzt. Große ST-Titel wie **Sim City**, **Populous** usw. bleiben natürlich im Bestand. Insgesamt soll die Menge der vorrätigen ST-Titel etwa 1/3 der Amiga-Programme betragen. ● Was unsere Umfrage erahnen läßt, sagt Bomico mit deutlichen Worten: „Dem PC gehört die Zukunft!" Ein ähnliches Ziel strebt man sicher auch im eigenen Hause an, denn die Kelsterbacher werden sich künftig auch auf dem europäischen Markt ausbreiten. ● Von **Sierra** hörten wir, daß ihre Programme etwa zwei Wochen nach Erscheinen auch in deutscher Fassung herauskommen sollen. Hierzu wird es vermutlich eine Extradisk geben, mit der man die Texte einfach austauschen kann. Zuvor bringt **Domark** ihr **Shadowlands** in einer deutschen Version heraus. ● Eine sehr bekannte Roman- und Comic-Figur wird demnächst Einzug auf den Heimcomputern halten. **Linel** sicherte die Charakter-Lizenz von **Zorro** und arbeitet nun zusammen mit **Worldwide Entertainment Limited** an einem Grafik-Adventure im Stile der Lucasfilm-Produkte und einem Arcadespiel. ● Wenn alles gut geht, soll beides etwa im Oktober erscheinen: Das Adventure auf Amiga und PC, die Arcade-Version auf Amiga, PC, C-64 und eventuell auch auf Atari. Das Grafikadventure wird ebenfalls auf CDTV zu sehen sein, wobei hier der Original-Soundtrack einer neuen, hundertteiligen TV-Serie, die demnächst auch bei uns (RTL Plus) startet, weitestgehend übernommen werden soll. ● Zorro erfreut sich seit langem allgemeiner Beliebtheit und trat seit 1920 in 36 Spielfilmen und über 160 Fernseh-Episoden auf. Seine bekanntesten Darsteller waren Douglas Fairbanks, Tyrone Power und – in einer parodistischen Variante – George Hamilton. Zahlreiche Bücher und Comics taten ihr Übriges. Ebenso ist eine Neuverfilmung des Stoffes für die Kinoleinwand und eine Cartoon-Serie geplant. So kommt die Computer-Umsetzung gerade recht – man darf sehr gespannt sein. ● **Electronic Arts** zeigten kürzlich auf einer Pressekonferenz in München erste Bilder von **Rampart** (PC, geplant für Mai) und **Heroes of the 357th** (PC, geplant für Mai). Bei ersterem handelt es sich um die Umsetzung eines Atari-Coin-Ops, bei dem sich bis zu drei Spieler erst Burgen bauen, um sie sich dann gegenseitig wieder zu zerstören. Die 'Heroes' fliegen in schönster *Chuck Yeager's Air Combat*-Technik historische Missionen aus dem letzten Weltkrieg. Beide Programme machen bisher einen recht guten Eindruck. Tests folgen in Kürze. ● **Washington D.C.**, Convention Center. *CeBit* auf amerikanisch? Vom 18. bis 22. Mai spielen sich hinter jenen Pforten *(zum siebten Mal)* Konferenzen und Ausstellungen zum Thema Netzwerke, Management und Infrastruktur ab. Very serious, wie übrigens auch der Titel dieser Show: **INTEROP'92**. Krönend soll sich der Abschluß all dessen gestalten, denn niemand anders als **General H. Norman Schwarzkopf**, Marines-Chef und – man erinnere sich – einstiges Golfkrieg-Overhead, wird als Special-Guest-Speaker erwartet: Sein Thema: *'Desert Storm: Lessons Learned for All of Us'.* Na, denn! ●

PRESENTS

Zorro als Computerheld? Linel sorgt dafür! ▶

Norman Schwarzkopf

● *Electronic-War-Referent:*

INTEROP® 92
18–22 May 1992
Washington, D.C.
Convention Center
SPRING

SCENE

MILLENNIUM PRÄSENTIERT EIN FUTURISTISCHES SPIEL DES STRATEGISCHEN MACHTKAMPFS

KÄMPFE UM DIE HERRSCHAFT UBER DEN PLANETEN ORION OBERBEFEHLSHABER, DEIN BEFEHL LAUTET: BAUE, BEFEHLE, BESIEGE!

Führe deinen Feldzug in über 72 Ländern von unterschiedlichem Terrain.

Baue die mächtigen Cyborg-Kampfmaschinen.

Stell dich dem Kampf in rasanten taktischen Schlachten.

"Die Intergration von Kampf und Strategie wurde selten so gut mit reiner Spielhallen-Aktion und intensiver Strategieplanung verbunden" ***Games X, Januar 1992.***

MILLENNIUM

Vertrieben in UK & Europe von Electronic Arts.

DAS SPIEL IST VÖLLIG AUF DEUTSCH!
AMIGA (1 Mb), ST (1 Mb)
IBM PC (VGA, 256 Farben; 640K RAM; Adlib, Roland, Soundblaster sound)
ERHÄLTLICH AB ENDE-MÄRZ 1992

VERÖFFENTLICHT VON MILLENNIUM, ST. JOHN'S INNOVATION CENTRE, COWLEY ROAD, CAMBRIDGE CB4 4WS

Checkpoint ASM

Ey Leute! Hallo! Ja, Ihr seid gemeint! Ihr, die Ihr gerade Eure Nase in die Seite 14 drückt! Unseren Glückwunsch, denn Ihr schlagt gerade zwei Fliegen – mit nur einer Klappe! Ja, Ihr macht das schon gut, denn Ihr lest ASM. Und das ist Info & Test, und dazu 'ne geballte Ladung Spaß & Entertainment. Nummer für Nummer...

Damit das so bleibt, habt Ihr uns. Wir sind für Euch da, stets zu Diensten in Sachen heiße Information, objektiver Ratgeber und feinfühlige Kritik, ob nun positiver oder negativer Natur. Wir sind Euer Wegweiser für den Handel, Vorbote für den 'Point of Sale'. Wir lassen uns von Euch in die Pflicht nehmen, des 'gamens' wegen. **Die Redaktion:** (05651) 929-901, **Eure Hotline** *(jeden Mittwoch von 16.30 bis 19 Uhr!!)* : (05651) 929-760/-761. Wenn also irgendwas irgendwo brennt: Do it!

Die Tests

O.k. Jeder unserer Tests schließt ab mit einer **prägnanten Kurzbewertung** in einem Kasten. Die **Wertungsskala** erstreckt sich von **0 bis 12**. Klare Kiste, denn: je mehr Punkte, desto besser das Programm. Jedes **Spielgenre** wird in der Redaktion nach **spezifischen Kriterien**, welche wir Euch auf dieser Seite präsentieren, unter die Lupe genommen. Allen Kategorien gemeinsam ist die Endnote, der Gesamtwert eines Games. Es kommt äußerst selten vor, daß ein Spiel so perfekt ist, um mit der Note 12 ausgezeichnet zu werden.

Kommt dies einmal vor, ist das 'MEGA-HIT'-Prädikat nicht weit. Diese ehrenvolle Auszeichnung gebührt ausschließlich genialen Spielen, die von ihrer Idee samt deren optischer und technischer Umsetzung her einwandfrei sind. Schon des öfteren, genauer: ab einer Gesamtnote von 10 und hohen Beurteilungen in den Einzelkriterien verleihen wir den 'ASM-HIT'. Auch das **'SPIEL DES MONATS'**, seit langem ein fester Bestandteil Eures Magazins und oft Sieger eines harten Kopf-an-Kopf-Rennens zweier oder meherer Kandidaten, bedarf der eingehenden Prüfung durch das Redaktionsgremium.

MATS' TOP 5

2. Another World (Amiga)
2. Shuttle (PC)
3. Gobliiins (PC)
4. Monkey Island 2 (PC)
5. Mega Man 3 (NES)

ACHIMS TOP 5

1. Super Contra (S.NES)
2. Falcon (PC)
3. Oids (ST)
4. Super Formation Soccer (S.NES)
5. EA Hockey (MD)

Die Wertungen

Begeistert uns ein Titel dermaßen, daß wir ihn Euch uneingeschränkt empfehlen können, lautet unser Kurzurteil: **SEHR GUT**. Das Spiel müßt Ihr haben.

GUT gebührt dann Hits oder guten Games, die ganz knapp an einem solchen Urteil vorbeigerutscht sind.

Die gute Mitte wird für **ZUFRIEDENSTELLEND** empfunden, ein durchaus taugliches Spiel mit einer guten Idee, allerdings einer eher durchschnittlichen Umsetzung derselben. Solide, ohne Höhenflüge – für Freunde des betreffenden Genres sicher empfehlenswert.

Es geht bergab: **MANGELHAFTE** Games beinhalten Stoff, der gerade noch so von der Formatierung der Diskette(n) absehen läßt. Ein Ausrutscher des Herstellers? Ihr solltet den größtmöglichen Bogen um diese Geschichte machen!

Die absolut 'tote Hose': **SEHR MANGELHAFT**. Es geht kaum schlimmer. Hände weg! Das allermieseste Machwerk, welches der Redaktion in die Hände gefallen ist, wird natürlich mit dem 'Flop des Monats' prämiert. Alles klar?

mats

ACTION

Grafik
Sound
Spielablauf
Motivation
Gesamtnote

Unter „Grafik" versteht die ASM: Darstellung, Scrolling, Animation, Ausnutzung des Rechners, bei Vektorgrafik: Geschwindigkeit.
„Sound" ist: (Titel-)Melodien, FX, Rechnerausnutzung.
Zum „Spielablauf" gehören unserer Meinung nach: Abwechslung, Originalität, Spielbarkeit, Schwierigkeitsgrad (einstellbar?), Steuerung, Abfrage, Pausenoption, Handhabung, logischer Aufbau, High-Score-Liste, Komplexität.
„Motivation" und „Gesamtnote" müssen nicht näher definiert werden.

SPORT

Grafik/Animation
Sound
Realitätsnähe
Motivation
Gesamtnote

Anmerkung: Bei Bedarf wird „Realitätsnähe" durch „Spielablauf" (siehe oben!) ersetzt. Unter „Grafik/Animation" verstehen wir die grafische Darstellung, die Animation und das Scrolling in Anbetracht des jeweiligen Rechners, wobei bei Sportspielen die „Animation" im Vordergrund stehen sollte.

ADVENTURES

Grafik
Parser/Steuerung
Handlung
Atmosphäre
Gesamtnote

„Grafik" (siehe oben!). „Parser": Umfang des Vokabulars, logische Antworten, „Steuerung": gemeint sind hier die Klick-Adventures, ausreichende Menüs, Bedienungsfreundlichkeit, Handling. „Handlung": Idee und Inhalte des Games, Originalität, Story. „Atmosphäre": Feeling, Anreiz, Stimmung.

EDUCATION

Positiv
Negativ
Lerneffekt
Gesamtnote

Vier Hauptkriterien zieht die ASM bei der Beurteilung von Education- oder Lernsoftware zu Rate.
Einerseits stellen wir besonders positive und negative Eigenschaften im Text heraus, darüber hinaus fassen wir für die Gesamtnote alle positiven/negativen Gesichtspunkte zusammen.
Wie hoch letztendlich der „Lerneffekt" eines Education-Programms ist, hängt nicht unbedingt von der Komplexität der Software ab. Ernsthaftigkeit, Einprägsamkeit, die Verknüpfung von Spielen und Lernen, das Maß an Intensivierung eines Themenschwerpunktes sind unter anderem für diese Note relevant.
Das „Gesamtnote"-Urteil muß nicht näher erläutert werden.

SIMULATIONEN

Grafik
Sound
Realitätsnähe
Motivation
Gesamtnote

„Grafik" und „Sound" (siehe oben rechts). Die „Realitätsnähe" ist hier von großer Bedeutung, da die Simulation die Realität (bei Bedarf: die Surrealität) darstellen soll.

TOOLS

Positiv
Negativ

Bei der Beurteilung von „Tools" werden die positiven und negativen Gesichtspunkte kurz und knapp zusammengefaßt.
Eine Benotung in Zahlen wäre unangebracht.

STRATEGIE

Grafik
Anleitung
Spielablauf
Motivation
Gesamtnote

„Grafik" (s. oben!). „Anleitung": kein Fachchinesisch (in Deutsch?), leicht verständlich, übersichtlich, Informationsgehalt. „Spielaufbau": logischer Ablauf, Benutzeroberfläche, Steuerung, Originalität, Komplexität.

Race Drivin'™

Rennfahr-Fans waren der Meinung, daß "Hard Drivin'" das beste Racing-Game ist. Jetzt wird das Beste sogar noch besser - mit dem neuen Race Drivin'". Noch haarsträubender als das Original ist "Race Drivin'" die absolute Rennsimulation.

- Eine Auswahl an vier heißen Schlitten.
- Mit 3 verschiedenen Rennsbahnen - einschließlich rasantes Speed-Rennen, Auto-Cross und einer Super-Stunt-Rennbahn.
- Mit einer Viefalt an furchterregenden Hindernissen, die Dir den Magen umdrehen werden - darunter der "Jump Loop" (da fährst Du mit dem Kopf nach unten), die "Full Pipe" (hier benötigst Du Nerven aus Stahl) und dem "Corkscrew Loop" (braucht jemand eine Spucktüte?).
- Halte Deine besten Rennzeiten fest und rase um die Wette gegen Dich selbst oder gegen die Best-Rennzeiten Deiner Freunde mit der originalen Buddy-Race-Feature".
- Die 3D-Grafiken sind einfach super, die wiederholten Zusammenstöße erfurchtgebietend und die Handhabung könnte nicht realistischer sein. Race Drivin'" – **wird Dich mit tiefem Staunen erfüllen.**

AMIGA BILDSCHIRM FOTOS

TENGEN

DOMARK

Action

System: Amiga geplant für: -, empf. VK-Preis: ca. 80 Mark, Hersteller: Psygnosis, England Muster von: Compy-Shop, 4600 Dortmund 1.

Mork vom Ork?

Was ist 'Ork'? Ein Planet (man erinnere sich an einen gewissen Mork), der Name eines Lebewesens vom anderen Stern oder gar ein Schokoriegel? Keiner weiß es, anscheinend auch Psygnosis nicht, obwohl sie doch ein Spielchen mit genau diesem Titel herausgebracht haben. Trotzdem: Wir schauten hinter die Kulissen dieses Jump-and-Runs.

Die Story: Um auf einem weit entfernten Planeten (Ork oder nicht Ork?) Kapitän eines Weltraumkreuzers zu werden, muß man eine harte Probe über sich ergehen lassen. Ganz allein, nur mit einem Zwillings-Geschütz und Jetpack ausgerüstet, hat sich der Kapitänsanwärter durch eine Art Arena bis ans Ziel 'durchzuwurschteln'.

Hierbei lauern uns jede Menge Aliens und anderes feindliches Gewürm auf, das uns natürlich an die Außenhaut will. Aufgebaut ist dieses Labyrinth dabei nach der alten Plattform-Bauweise. Es geht also rauf und runter, manchmal auch nur runter, und wenn dann der Jetpack mal wieder keinen Treibstoff hat ... Pech gehabt.

Mit den sehr sparsam in den Leveln verteilten Treibstoffkanistern kann man den Raketenrucksack zwar wieder auftanken, trotzdem sollte man mit diesem hilfreichen Gegenstand sehr sparsam umgehen und nur fliegen, wenn es unbedingt sein muß. Außerdem sind noch kleine Herzen, die unsere Lebensenergie wieder auffrischen, Munitionsstreifen und eine Menge anderer Gegenstände zu finden, die durch geschickten Einsatz den Sprung zum nächsten Level ermöglichen.

Vom Aufbau her erinnert die ganze Geschichte ein wenig an *Baal*, dem Uralt-Klassiker aus selbigem Hause. Wie damals wird man auch mit Monstern der verschiedensten Größen und Varianten konfrontiert. Dazu mischte man ein bißchen Rätsel-Knackerei und rundete es mit technischem Know-How des Jahres 1992 ab. Heraus kam eine gute Mischung, die zu gefallen weiß und eine Menge Unterhaltung bieten kann. Wohlgemerkt, mit Ballerei allein ist es nicht getan. Einige kniffelige Rätsel gilt es zu knacken, ohne die ein Weiterkommen schwer möglich ist.

Psygnosis bietet dazu technisch und grafisch die gewohnte Qualität. Will heißen: Parallax-Scrolling, bunte Rasterbalken, sahnemäßigen Digi-Sound und eine nette Abspannsequenz für all die armen Zocker, denen das Lebenslicht ausgeblasen wurde. Geringfügiges Mekkern ist höchstens bei der Steuerung angesagt, die durch die feine, detaillierte Animation mit leichter Verzögerung reagiert und gerade die Hüpferei ein klein bissel hakelig macht. Geübte Plattformfreaks werden sich davon jedoch nicht beirren lassen und dürfen endlich auch auf dem Amiga ein vernünftiges Jump-and-Run bejubeln. Der Kauf eines NES wg. Mario kann also verschoben werden. ■

msu

WITH AN AIR OF APPREHENSION YOU PREPARE YOURSELF FOR THE FIRST QUEST

Ein netter Leveleinstieg

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	10
Sound	9
Spielablauf	9
Motivation	9
Gesamtnote	9

»GUT«

Quicklebendiges und sprungaktiv: Ork in seiner gefährlichen Fantasy-Welt

COMMANDER KEEN ALIENS ATE MY BABY SITTER

System: PC (CGA, EGA/VGA, optional: HD, Joystick, Maus, AdLib, Soundblaster), geplant für: - , empf. VK-Preis: ca. 80 DM, Hersteller: id Software, Kanada, Muster von: CDV, 7500 Karlsruhe.

Exotisch, praktisch, gut

Nach langen Jahren als ungekrönter König der Shareware-Szene gibt er sich nun ganz und gar professionell: Commander Keen, der Jump-and-Run-Held aus dem fernen Kanada. Fünf Abenteuer hat er bereits in fernen Universen bestanden, nun gelüstet es ihm in seinem sechsten namens Aliens ate my Baby Sitter nicht mehr nur nach Ruhm, sondern auch nach der Kohle des Spielers. Ob sich der Aufstieg zum Full-Price-Game gelohnt hat?

An der Story wird es wohl am allerwenigsten scheitern, verdient sie sich doch das Prädikat „witzig“: Keens Baby-Sitter wird von den gefräßigen Aliens vom Planeten Fribbulus Xax gekidnappt und harrt der Befreiung. Die Zeit drängt, denn jeden Augenblick können Keens Eltern wiederkommen. Also macht sich Keen auf den Weg, um die 18 Levels des Planeten Fibbulus Xax zu absolvieren.

Der Durchblick zählt

id Software hat die Levelaufteilung allerdings nicht chronologisch vorgenommen, sondern überläßt dem Spieler die grobe Reihenfolge. So gibt es eine große Übersichtskarte, auf deren Pfaden sich Keen frei bewegen und das nächste Level aufsuchen kann. Als Belohnung für ein beendetes Level gibt es meist einen Gegenstand, der sich erst später als nützlich erweist. Zuvor gilt es aber, die verschachtelten Plattform-Konstruktionen zu durchschauen, um überhaupt den Ausgang zu finden und das Item zu erhalten.

Allerlei Getier treibt dort sein Unwesen und behindert den Zugang zu den wichtigen Schaltern, die ihrerseits Fahrstühle aktivieren. Diese Fahrstühle, ihre Schalter und ein paar farbige Schlüssel sind das wesentliche Element des Spiels, denn trotz der Pistole und der variablen Sprungsteuerung wäre unser Held ansonsten ziemlich aufgeschmissen. Laufbänder, Feuergruben, Sackgassen, geheime Gänge und dergleichen mehr sorgen schließlich dafür, daß so manches Leben ausgehaucht wird.

Michael A. meint:

Trotz Verschleißerscheinungen ist auch der sechste Teil der Saga immer noch sein Geld wert. Die nette Animation, ein komplexerer Spielaufbau und die verbesserte Grafik (wenn auch „nur“ EGA) werten Commander Keen gegenüber seinen Vorgängern auf. Eine hübsche Hüpferei!

»ZUFRIEDENSTELLEND«

Vorbeugung ist Trumpf

Vorbeugung ist hierbei Trumpf: Das Spiel erlaubt an jeder Stelle des Spiels das Speichern des Spielstandes – eine unumgängliche Option. Denn leider wird jedes Ableben mit der Zurücksetzung zum Levelanfang bestraft, wobei alle mitgeführten Schlüssel aus dem Inventory gelöscht und die Feinde neu gesetzt werden. Dies führt zum ständigen, zeitraubenden Laden und Speichern des Spielstandes. Ein deutliches Manko des Spiels, und es ist nicht das letzte. Ein wenig fehlerhaft zeigt sich nämlich der Sound, der ansonsten leise belanglos vor sich hindudelt und nur in der Sterbeszene aufdringlich laut wird. Oder die Grafik, die nur eine geringe Auflösung und in der Farbpalette lediglich die EGA-Karte nutzt.

Wer auf diese gewohnten Wohltaten jedoch verzichten kann, darf sich an einem durchaus gelungenen Spiel erfreuen. Die wenigen verbliebenen Standards aus der guten, alten Sharewarezeit lassen sich verschmerzen und werden durch den motivierenden, gut durchdachten Spielverlauf mehr als aufgewogen. Willkommen in der High Society, Commander Keen! ■

Michael Suck

Sie seh'n den Sternenhimmel ...

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Kategorie	Wertung
Grafik	8
Sound	5
Spielablauf	7
Motivation	9
Gesamtnote	8

»ZUFRIEDENSTELLEND«

FEED BACK

Briefe an die Redaktion

Aufmerksame Leser ...

... haben es sicher schon bemerkt: Ich habe mir ein neues Hemd gekauft. Auf diesem Bild trage ich es aber nicht, und wer sich über meinen Aufzug wundert, dem sei gesagt, daß nicht nur Ausnahmen die Regel bestätigen, was ja ein schönes, kleines Logikum ist. Kommen wir aber zum Thema. Feedback. Darüber habe ich inzwischen soviel geschrieben, daß ich manchmal (ganz selten) ergriffen in die Vergangenheit schaue – was eigentlich gar nicht zu mir paßt. Oder doch? Drängt sich natürlich wieder die alte Frage auf, warum wir hier sind. Ein Schluß wäre, sich im Egoismus zu versenken, ein anderer, sich aufzuopfern, um so seinem Leben einen Sinn zu geben. Sehen wir das Ganze aber mal etwas gelassener, stehen wir etwas mehr über den Dingen, lassen wir jedermann seine Meinung und argumentieren wir sachlich. Klingt gut, was? Dazu muß immer wieder mal eine gehörige Prise puren Unsinns kommen, und wir leben in einer besseren Welt. Da das aber zweifelsohne nicht geschehen wird – vergessen wir's einfach und gehen unserem Tagewerk nach. Grund genug, einen Brief zu schreiben, nicht wahr? In diesem Sinne: Frohes Lesen!

U.

ASM
Feedback
Postfach 870
3440 Eschwege

„Verwirrung"

„Pete the cruel", einer der verwirrten Leser Ihres Magazines fragt bei Ihnen in der Ausgabe 2/92 an, ob er mit der Amiga Plus ein Kaufrisiko eingeht.

Alle Programme, die bei uns als Neuheit angeliefert werden, werden auch auf der Amiga 500 Plus getestet, d.h. geladen und kurz angespielt. Das Ergebnis schlägt sich in der von uns geführten Konfigurationsliste Amiga nieder, die dem Fachhandel und allen Redaktionen auf Anforderung zur Verfügung steht.

Bereits bevor der Amiga 500 Plus von Commodore auf den Markt

gebracht wurde, haben alle im CATS EUROPE registrierten Entwickler und auch die United Software ein ROM mit dem Betriebssystem 2.04 zugesandt bekommen, so daß unsere Partner und wir bereits vor Erscheinen des neuen Gerätes unsere Software auf dem neuen System prüfen konnten. Von z.Z. 235 bei der United Software erhältlichen Titeln laufen 42 nicht auf dem neuen Amiga (ca. 18%), weitere 22 Titel sind noch nicht geprüft, da sie uns im Moment nicht vorliegen.

In allen Fällen haben wir in Zusammenarbeit mit unseren Partnern in England, USA und Frankreich und mit CATS EUROPE festgestellt, daß die Inkompatibilität auf Nutzung von „Tricks" zur verbesserten Wiedergabe von Sound oder Graphik auf Kopierschutzmaßnahmen oder auf das zwingende Vorhandensein von „Fast RAM" (bei dem 500 Plus „Other RAM" und erst bei mehr als 2MB vorhanden) zurückzuführen sind. Der letzte Punkt führt übrigens dazu, daß diese Programme auch nicht auf einem Amiga 2000 mit 1MB Chip-RAM und ohne Speichererweiterung laufen.

(...)

Software, die zur Zeit in der Entwicklung ist, wird auf dem 500 Plus lauffähig sein. Neue Entwicklungen werden vermehrt die neuen Fähigkeiten nutzen, ohne dabei die anderen Amigas zu vernachlässigen. Wer sich heute also für einen Amiga 500 entscheidet, nimmt mit dem „Plus" die neue Version, die die alte ablöst.

(...)

Harald Uenzelmann/ United Software

(Anm. d. Red.: Das ist freilich eine sehr positive Aussage über den Plus. Leider hört man immer wieder Gegenteiliges. Wir für unseren Teil prüfen das selbst und geben es im Falle eines Falles beim Test an.)

„Vergeblich"

Vergeblich habe ich versucht, im Handel „Boulder Dash" für den PC zu bekommen. Können Sie mir die Anschrift des Herstellers geben?

Ursula Nunz

(Anm. d. Red.: An das Original-Boulder-Dash auf dem PC ranzukommen, ist schon allein wegen des doch recht hohen Alters des Programmes ausgesprochen schwierig - sofern es das überhaupt gab, kann mich nicht erinnern, je davon gehört zu haben. Eine günstige Alternative dazu könnte man vielleicht im Shareware-Bereich finden. Man höre sich nach den Programmen 'Boulders' und 'Boulder Star' um.)

„Bestimmte Beziehungen"

Da ich jemand bin, der sich Monat für Monat jede Zeitschrift unter den Nagel reißt, die etwas mit meinem Computer zu tun hat, ist es mir nicht entgangen, daß es zum Teil doch gravierende Unterschiede in der Bewertung einzelner (bestimmter) Spiele gibt.
Eine Entschuldigung wie: „Andere Zeitschriften andere Bewertungskriterien", wird von mir nicht akzeptiert, da bestimmte Bewertungen bestimmte Parallelen zu vorangegangenen Tests aufweisen.
Meine Frage lautet, ob die Möglichkeit nicht gegeben ist, daß bestimmte Zeitschriften eine bestimmte Beziehung zu bestimmten Software-Firmen haben?
Falls Ihr nicht antwortet, gilt das Motto: „Keine Antwort ist auch eien Antwort."

Salan Altas

(Anm. d. Red.: Nach dem Motto 'Keine Antwort. . .' einen Kommentar zu erpressen, ist nicht gerade die feine Art, mein lieber Salan, aber Du sollst Deine Antwort bekommen, auch wenn Leute, die so fragen, sowieso meist schon alles wissen.
Die Antwort: Wie andere Softwarezeitschriften es halten, wissen wir nicht. Wir für unseren Teil unterhalten mit den Softwarefirmen Pressekontakt, so, wie sich das gehört. Du willst mit Deiner Frage allerdings darauf hinaus, ob nicht die eine oder andere Firma bevorzugt wird, oder etwa nicht? Nun, bei uns passiert so etwas nicht - das durchdachte Bewertungsschema trägt sicher auch seinen Teil dazu bei. Wir wären schön blöde, wenn wir einer Firma 'Kredit' geben und uns dadurch für unsere Leser unglaubwürdig machen würden - schließlich machen wir ein Heft für Euch. Für wen sonst?)

„Adresse"

Würden Sie mir bitte die Adresse der Firma „Digital Marketing" geben, da ich Interesse an dem Programm „BIG VIC" habe, und dazu einige Fragen. Z.B.: Kann ich nit diesem Programm Spiele von C64 auf dem Amiga kopieren (spielen)?

Walter Peter

(Anm. d. Red.: Die Antwort auf diese Frage heißt schlicht und einfach 'Nein'. Nein, man kann mittels Big Vic keine C-64-Spiele auf dem Amiga laufen lassen. Die Adresse (bzw. Telefonnummer) geben wir gern: 02435/2086.)

„Mysteriöse Firma"

In Eurer Zeitschrift, wie auch bei der Konkurrenz, finde ich immer wieder Inserate der Firma XXX mit interessanten Angeboten an Software. Da ich Interesse hatte, ein Spiel für das Mega-Drive zu bestellen, probierte ich zu telefonieren, leider nahm niemand ab, das auch an den folgenden Tagen nicht (ich habe alle Nummern ausprobiert, die im Inserat stehen). Komisch, dachte ich und fragte die Auskunft nach diesen Nummern. Die Auskunft sagte mir, daß schon viele andere ebenfalls nach diesen Nummern fragten. Eine existierende Nummer von der Firma konnten sie mir aber dann doch geben. Aber leider auch auf dieser Nummer nahm niemand ab auch an den folgenden Tagen nicht. Mit der Geduld zu Ende, gab ich eine schriftliche Bestellung auf mit einem Scheck über die Kaufpreishöhe (Adresse vom Inserat entnommen). Leider bekam ich den Brief zurück von der Post mit: „Adresse unbekannt". Von einem Kollegen bekam ich dazu noch die Auskunft, daß diese Firma recht mysteriös ist, auch sie haben von dem Unwesen gehört mit den Gebrauchtspielen. Ich persönlich finde, daß dieser XXX unbedingt aus Ihrer Zeitschrift verbrannt werden muß.

Alexander Meyer

(Anm. d. Red.: Die „Verbannung" aus der ASM? Zuerst müßte wohl nachgewiesen werden, daß jene Firma unseriös arbeitet, damit man ihr letzten Endes die Lizenz entziehen kann - aber bis dahin hat sie mit Sicherheit längst ihren Ruf weg!)

„Monger & PC"

Frage 1: Ich habe mir das Spiel Power-Monger auf dem Amiga gekauft. Leider habe ich vor kurzem das Anleitungsbuch mitsamt den Codes (Karten) verloren. An wen kann ich mich nun wenden (welche Adresse?), und was muß ich angeben (die Zahl auf der Diskette?)? Muß ich auf Englisch schreiben (also an Electronic Arts persönlich) oder an eine deutsche Zweigstelle? Den Kassenbon besitze ich nicht mehr. Ich hoffe Ihr könnt mir helfen, denn es ist lustig, ein so teures Spiel nicht spielen zu können.
Frage 2: Ich interessiere mich außerdem für einen PC, da dieser ja im Moment ziemlich im Kommen ist. Welchen könnt ihr mir empfehlen und was muß er haben z.B. welche Grafikkarte braucht man (VGA o. EGA usw.) und was für eine Soundkarte braucht man (Soundblaster o. AdLib?) und welche ist die beste? Dazu habe ich noch eine grundsätzliche Frage, also wenn ein Spiel die Soundblasterkarte unterstützt und man besitzt nur eine AdLibkarte (und umgekehrt) hat man dann jeweils nur den normalen PC-Sound? Sollte ich einen 286er oder

einen 386er kaufen? Oder noch höher? Wieviel MHz 25/33?
(...)
Michael

*(Anm. d. Red.: Wegen Power-Monger wende Dich mal an die United Software. Telefonnummer & Adresse findest Du auf der Generalkarte. Wie schafft Ihr Leute es, solche Sachen zu verschlampen? Ich verstehe es nicht.
Zum PC: Eine ganz akzeptable Ausstattung ist z.B. ein 25 MHz 386SX mit VGA, Soundblaster und einer Festplatte (60-80 MByte). Die 'beste' Soundkarte kommt derzeit von Roland - sie ist aber gleichzeitig auch die teuerste. Soundblaster und AdLib sind bis auf dem beim Soundblaster zusätzlich vorhandenen Samplekanal voll kompatibel. Ein Programm, das die eine Karte unterstützt meist auch die andere - und das ist meist anwählbar und somit überhaupt kein Problem.)*

„Spielfrist"

1. In meinem Schreiben beziehe ich mich auf den Brief von Andreas Podgurski (ASM 2/92), in der er eine Fristverlängerung des Spielwettbewerbs beantragt. Dazu kann ich nur eines sagen: Recht hat er! Eure Frist ist wirklich etwas kurz, vor allem für Programmierteams wie uns, die ja schließlich auch noch ein paar andere Softwarehäuser beliefern müssen. Übrigens: Eure Angaben zum Spiel waren ja wirklich phänomenal umfassend. Immerhin habt Ihr die Namen der Beteiligten genannt...
Es wäre vielleicht wirklich gut, wenn Ihr noch ein bißchen mehr verraten würdet, wie Ihr Euch „Euer" Spiel vorgestellt habt. Schließlich kommen die Softwarehäuser ja auch nicht einfach und sagen: So, jetzt macht mal ein Adventure, hier habt ihr ein paar Personen, den Rest denkt Euch selber aus! Ihr macht es Euch da sehr einfach. Vor allem, weil Ihr ja auch noch Ansprüche stellt. Wir müssen uns hinsetzen und uns selbst den Kopf zerbrechen, was man mit eurer Redaktion und den umliegenden Wurstbuden so alles verbrechen könnte! Das kostet seine Zeit. Ist dann die Idee fertig, muß noch über die grafische Umsetzung gegrübelt werden. Von uns kriegt Ihr Euer Adventure aber nur, wenn Ihr die Frist verlängert, weil wir es sonst nicht schaffen!
2. Könntet ihr nun Eure Vorstellungen (falls vorhanden) etwas ausformulieren?
3. Genügt es, wenn man den Lebenslauf erst bei Eurer Zusage für das Spiel schickt? Es würde ja ein kleiner Brief/Anruf Eurerseits genügen.
Michel Rüttinger

*(Anm. d. Red.: Ok, die Frist wird verlängert. Der neue Termin ist hiermit der »» 11.11.'92 ««, der elfte November, ok? Reicht das aus? Unsere Vorstellungen auszuformulieren würde den Rahmen des Feedbacks, ja der ASM, sprengen. Ihr sollt schließlich das Programm liefern - nach einem Konzept runterrattern kann ja jeder. Laßt Euch was einfallen, ich bin schon gespannt, was Ihr mit den einzelnen Leuten vorhabt.
Den Lebenslauf mit Lichtbild, das polizeiliche Führungszeugnis sowie zwei Paar Socken müßt Ihr erst nach Anforderug gemäß Ñ37 PlOnK an das BKA senden - die geben nach drei Hausdurchsuchungen (bei Euch selbst, bei Eurer Oma und Eurem nächsten Vorgesetzten/Lehrer) die Daten an uns und den Freiherr von und zu weiter, der sie zum MAD schickt, welcher Euch erst einmal ausweisen läßt. Den Antrag auf Wiedereinbürgerung schickt Ihr dann am besten an den Bundespräsidenten persönlich, der ihn mit in den Urlaub nimmt und dem Kellner im italienischen Restaurant 'Pasta Platta' zwischen die Speisekarten mogelt. Wenn nun V-Mann Berthold zur Stelle ist, kommt Ihr in die Presseverteiler aller bedeutenden Geheimdienste und wißt somit über alle UFO-Landeplätze auf Feuerland Bescheid. Ja, ungefähr so sollte das Adventure werden.)*

„Preiserhöhung"

Ich weiß, daß es langsam nervig wird, sich über die unwahrscheinliche Preiserhöhung von Software in den letzten Jahren zu beschweren. Doch als ich neulich eine etwas ältere Computerzeitschrift (Name: Computronic) aus dem Schrank fischte, bekam ich erst einmal einen gewaltigen Schrekken.
Um Euch diese extremen Preiserhöhungen vor Augen zu führen, habe ich einen kleinen Vergleich, anhand von zwei Computerzeitschriften erstellt. Die eine Zeitung (die aus dem Schrank) ist aus dem Jahre 1987 und die andere aus dem Jahre 1991. Alle dort angebotenen Spiele waren damals aktuell, nicht irgendwelche PD-Soft.
Mr. Mad J. J. Albin

C=64

Programm	Preis/ Kassette	Preis/ Diskette	Bestell-Nr
Tron/Mercurious	15,--	15,--	C 13
Interceptor Base/Schotter	15,--	15,--	C 23
Jump Man/The Way/Space Taxi	15,--	15,--	C 33
Fight Night/Monsterjagd/Colossus Mühle	15,--	15,--	C 43
Mr. Postman/Moontunnel/ Moonralley/Steinschlag	15,--	15,--	C 53
Deadly Mission/Stoneage Comic	15,--	15,--	C 63
Taxi Driver/Space Odyssey	19,50	19,50	C 14
Joe/Look Sharp	19,50	19,50	C 24
Turbo Racer/Biene Maja	19,50	19,50	C 34
Rowly/Treasure Hunt	19,50	19,50	C 44
* Megabouncer/Haunted Inn	19,50	19,50	C 54

(Anm. d. Red.: Leider ist das ein sehr schlechtes Beispiel, das Du da aufgegriffen hast, denn hier handelt es sich um alte, ausgesprochen schlechte Software, die man für mehr Geld auch damals nicht hätte anbieten dürfen. Bei der 'Computronic' handelte es sich nämlich um eine sog. Listing-Zeitschrift, in der Spiele etc. in Listing-Form abzutippen waren. Wer das nicht wollte, konnte sich die Disk bestellen. Das mit kommerzieller Software zu vergleichen, ist nicht ganz legitim, um es mal so zu sagen.)

„Schlamperei"

Da meine Mutter Schlamperei über alles haßt, landeten die Codes von „THEIR FINEST HOUR", die zwischen einem Stapel vollgekritzelter Blätter lagen, im Altpapier. Nun kann ich das Spiel weder spielen noch verkaufen! Wer kann mir die Codes wieder besorgen??
Roland Wiest

(Anm. d. Red.: Wir wollen natürlich niemandem etwas unterstellen, aber solche Briefe kriegen wir tagtäglich. Mal hat es geregnet, so daß die Code-Scheibe durchweichte und kaputtging, mal kippte der Kakao drüber, mal fraß sie der Hund, mal der kleine Bruder/die kleine Schwester, mal fehlte sie ganz einfach, mal wurde sie geklaut, und reklamieren kann man ja sowieso nicht, weil man das Game irgendwo in Hinteroberunterstadt auf einem Flohmarkt gebraucht gekauft hat. Für Probleme solcher Art hat entweder der Versandhändler, bei dem Ihr das Ding gekauft habt, der deutsche Vertrieb oder die Softwarefirma selbst immer ein offenes Ohr - wir können Euch damit leider nicht helfen.)

„Nur das Beste"

Vorschlag oder „Wort zur Ausgabe":
Nehmt alle Spiele von dürftig bis mies *(bzw. MANGELHAFT bis SEHR MANGELHAFT)*, die in diesem Monat rausgekommen sind auf eine Seite, schreibt nur kurze Berichte und eine Gesamtnote. Die Flop Five dürfen ruhig eine ganze „Loserseite" bekommen.
Arno Nym

(Anm. d. Red.: In letzter Zeit sind wir ja bereits dazu übergegangen, schlechten Spielen wesentlich weniger Platz zu gönnen. Ob und wie weit wir das ausweiten, steht noch nicht fest. Wenn es gewünscht wird, nur zu, schreibt uns das, wir tun's.)

„Durchspielung"

Nachdem ich mir etliche Jahre lang (genaugenommen zwei ebensolche) eure Zeitschrift geklaut habe, raffe ich mich zu eben dieser Stunde (3:18 PM) auf, Euch die Meinung zu schreiben.
Fangen wir mit dem wirklich herrlichen Brief von M.M. an, der mich wirklich wahnsinnig beausdruckt hat. Nach dem ersten Lesen begab ich mich in meinen Meditier-Sessel und fragte mich: „Was wollen dir diese Zeilen sagen?" Sie sagten mir, daß die ASM durch die Verwirklichung dieses Vorschlages um einiges erheiternder werden

könnte. Man braucht das doch nur einmal durchzuspielen z.B.: Flügel-Kommandant (WC); Die Suche des Polizisten 3: Die Verwandtschaft (PQ3); Königs-Suche 5: Abwesenheit macht das Herz jenseits gehend (KQ5); Operation Schleich (Operation Stealth); Magische Hosentaschen (Magic Pockets); Freizeits-Anzug-Larry 5: Die leidenschaftliche Pätti tut ein bißchen Unter-Umschlag-Arbeit (LSL5); Zacharias McKrakken und die außerirdischen Verdummer (Zak McKracken und die Mindbenders); Aus Lauf Europa (Out Run Europe); Tödliches Übermaß (Lethal Excess); Wilde Räder (Wild Wheels); Die Regeln des Kampfes bzw. Die Regeln der Stellung (da läßt das Wörterbuch viel Freiraum zu subjektiven Interpretationen; Rules of Engagement). Das ist doch DIE Anregung zur Auflockerung eurer Tests. Schlichtweg genial! Mal ganz im ernst, der Vorschlag ist doch nun wirklich die letzte Gülle, das muß sogar M.M. zugeben.

Exodus

(Anm. d. Red.: Hat er inzwischen ja auch – ASM 3/92, S. 21 rechts. Lustig wär's zwar allemal, aber wahrscheinlich nur für kurze Zeit.)

Starbytes Super Kicker?

Nichtsahnend las ich gerade die ASM 1/92. Doch plötzlich auf Seite 62: Was ist das denn? Ich glaub' mein Drucker stottert! Das ist doch das gute, alte, immer wieder gern gespielte Kicker, welches sich ein Freund von mir vor x Monaten bestellt hat! Nach diesem Schock kam ich zu folgenden Fragen: Hatte Amann vor dem Test einen zu viel gehoben oder ist er total verblödet, so daß er das Spiel nicht wiedererkannt hat, obwohl es in der Microwelle der ASM 9/90 war? Warum kommt Kicker/SSS jetzt auf einmal aus dem Hause Starbytes und nicht mehr von Polar Soft? Warum kostet es jetzt doppelt so viel Mäuse, obwohl sich am Programm nichts geändert hat (wenn doch, was?)?

Wesi

(Anm. d. Red.: Lieber Wesi, wer hier total verblödet ist, wollen wir doch einmal dahingestellt lassen. Warum „Kicker" nun von Starbyte kommt, kann sich doch jedes kleine Kind denken: Das Bochumer Softwarehaus kaufte die Rechte an diesem Programm. Verstanden?
Und warum es teurer ist, frage am besten Starbyte selbst. Vielleicht kostet das Ausmerzen von Programmfehlern, Erstellen des Covers oder das Setzen einer Anleitung auch Geld? Doch bevor Du jetzt in Bochum anrufst, solltest Du vielleicht ein paar Tranxilium nehmen, damit Du Dich nicht wieder so im Ton vergreifst . . .)

„Standardausrüstung"

Man muß den Aussagen in der Ausgabe 1/92 zustimmen: das CDTV ist ein ganz normaler Amiga 500 mit eingebautem CD-ROM-Laufwerk und 1MB RAM. Folglich sind die Vorteile für Spielefreals der große Platz auf der silbernen Scheibe und die kürzere Zugriffszeit auf die Daten. Dadurch kann die Qualität der Spiele durch mehr und detailliertere Grafiken sowie CD-Musik gesteigert werden.
Nun hat Commodore aber Hardwareerweiterungen entwickelt, die jeder nachrüsten kann. So wurde auf der Messe in Köln eine speziell für CDTV entwickelte Grafikkarte vorgestellt, die in naher Zukunft preisgünstig angeboten wird. Ich wage zu behaupten, daß bestimmte Erweiterungen zur „Standardausrüstung" jedes CDTV-Besitzers gehören werden, wie z.B. auch fast jeder Amiga 500 auf 1MB aufgerüstet oder dem PC eine VGA-Karte spendiert wird. Somit werden auch die Spiele diese Erweiterungen unterstützen und sich von denen eines normalen Amigas wesentlich unterscheiden. Was meint ihr zu diesem Thema?

Hans-Paul Lanzinger

(Anm. d. Red.: Jetzt kommt der alte Spruch! Jedes System steht und fällt mit seinen Usern. Wie es mit dem CDTV weitergeht wird sich zeigen müssen – die richtige Programmflut ist noch nicht im Anrollen. Jede Firma hat wohl mal irgendwas auf CDTV gemacht, aber eben nur eins bis jetzt.)

„Warnung"

Das ist also wirklich eine Schweinerei. Da findet man in der ASM eine Anzeige der Firma XY (auf keinen Fall was bestellen), worin das Spiel „Airborne Ranger" für den ST für nur „39,90 DM" angeboten wird.
Ich greife gleich zum Telefon und bestelle es. Schon am nächsten Tag kommt das Spiel an. Ich schmeiße gleich meinen ST an und befolge genau die Anweisung. Doch als ich die zweite Diskette dieses „preiswerten Spieles" in den Computer legen soll und ich dies tue, passiert nichts. Ok, vielleicht habe ich was übersehen. Nach wiederholtem Versuch schaue ich mir die zweite Diskette genau an. Ich bemerke einen Tipp-Ex-Fleck. Gut, ich kratze ihn ab, und was steht da? IBM!!!
Was soll das? Eine IBM-Diskette bei einem ST-Spiel. Das IBM-Zeichen auch hoch mit Tipp-Ex überschmiert. Das riecht doch schon nach Betrug. Ich spring gleich zum Telefon und rufe dort an. Ich bekomme die Anweisung, das Programm mit Beschreibung des Fehlers und Kopie der Rechnung zurückzuschicken. Ich schicke das Teil zurück. Nach einer Woche immer noch keine Nachricht. Also rufe ich dort wieder an. Es nimmt eine Dame mit einer stinkenden Freundlichkeit ab. Ich erkläre ihr alles, doch sie meint, daß alle hier überlastet wären, und daß sowas seine Zeit bräuchte. Was soll das? Das Spiel bekam ich zwei Tage nach dem Anruf, und nach dem zweiten Anruf dauert das jetzt schon eine Woche. Abgemacht, ich gebe denen noch eine Woche. Nichts. Doch jetzt ruft mein Vater an, und der wird nach einem langen Gespräch mit einem Scheck abgespeist, der schon in Kürze kommen sollte. Jetzt warte ich schon verdammt miese, stinkende, lange, elende, lügenvolle Wochen. Was soll ich jetzt tun? Das

gilt aber auch an alle. Ich wette, die haben gar nicht die Spiele auf Lager, die sie anbieten. Also kauft dann lieber im Fachgeschäft. Und allen, den es ähnlich ergeht, laßt bloß nicht locker. Ich gebe auch nicht auf.
Marc Fleischer

(Anm. d. Red.: Solche 'Händler' versuchen es leider immer wieder. Das ärgert die Käufer, und das ärgert auch uns. Blöderweise handelt es sich aber meist für die Betroffenen um Beträge, bei denen es sich nicht lohnt, einen Anwalt mit der Sache zu beauftragen. Der könnte anhand der vorzulegenden Dokumente (Rechnungen, Schriftverkehr, Notizen von Telefonaten) den Geschäftsleuten mal die Prügel verpassen, die sie verdient haben.)

„Bemühungen"

Mit manischem Blick betrachteten meine Augen (wessen sonst?) die am oberen Rand der Seite 18 prangenden, mit Verlaub gesagt, übermäßig dicklichen Lettern „FEEDBACK".

Fast schwerelos, doch nichtdestominder mit elementarer Kraft, stürzte ich mich auf Pöngel, meinen Hund, und entriß ihm, kämpfenderweise meinerseits und sabbernderweise seinerseits, Pöngel, meinem Hund, den Futternapf.

„Das war zwar recht drollig", erklärte Pöngel, mein Hund, „aber was soll der Scheiß!?!"

Nicht daß dies von irgendwelcher Bedeutung sein könnte oder sollte, aber....

Apropos 'Lesen bildet':

Nach einminütiger auf dem Klo stattfindender, intensivster Bemühungen, mir die weiß-die-Redaktion-wo verborgene Bildung in Eurem Magazin mit einem Löffel in mein Hirn zu dreschen, sind ich und meine Exkremente zu folgendem Schluß gekommen: „Stimmt nicht!"

Wer zum Teufel ist eigentlich Euer Uli? Doch nicht etwa Roy Orbison?
Alu-Leiter und die Pfirsichräuber

(Anm. d. Red.: Stimmt doch! Du bist anscheinend bloß nicht in der Lage, aus jedem Blösinn eine philosophische Lebensweisheit zu ziehen. Leute wie ich, die scharfsinnig alles kleinargumentieren, bis es sich nur noch um eine eklige Pampe handelt, können und genießen das.
Zum Teufel bin ich noch nicht, höchstens auf halbem Weg, aber das bringt das Leben so mit sich - ist nicht weiter ungewöhnlich.
In einem früheren Leben war ich Roy Orbison, doch dann sagte ich mir, immer nur viel Geld zu verdienen, das ist es nicht. Wenn ich damals gewußt hätte, daß ich eines Tages Antworten zu Leserbriefen tippe, hätte ich mir nicht so spektakulär das Leben genommen (hat Roy nicht, oder doch? Hab' noch nicht mal 'ne Platte von ihm gehört, will ich auch gar nicht. Die ultimative Musik ist einfach der Soundtrack von Koyaanisqatsi, da gibt's kein Entkommen!). Wie?)

„Doch Service!"

In der Ausgabe 2/92 fand ich einen Leserbrief mit einer Stellungnahme von Dir, die es mir unmöglich macht, sie zu ignorieren. Es geht um die Leserzuschrift „Positiver Eindruck" von Michael Rapp. Zuerst muß ich ganz klar sagen, recht hat er, der Michael. Wenn er für teures Geld ein Spiel kauft, hat er das Recht zu verlangen, daß die Ware in Ordnung ist. Wenn die Bitten von einem Händler dann „kaltlächelnd ignoriert" werden, ist es meiner Meinung höchste Zeit, den Händler zu wechseln. Der Händler hätte ihn wenigstens auf den deutschen Distributor des Produktes hinweisen müssen, wenn er es schon nicht selbst umtauscht. Es ist für mich völlig klar und auch nicht verwunderlich, daß die Fa. Sierra-On-Line das Spiel anstandslos umtauschte, da dies einfach dazugehört. Wenn eine Firma dann DM 139,50 für das Umkopieren von dBase Disketten in Rechnung stellt, sind das ganz einfach unverschämte Geschäftmethoden und Geldmacherei, die von den Leuten weder toleriert noch in Anspruch genommen werden sollten.

Den Rest gab mir allerdings Deine Antwort auf Michaels Brief. Behauptungen, wie die, daß nicht „genug reinkommen würde, um auch noch kostenlos Ersatz zu liefern" sind schlichtweg unwahr und aus den Fingern gesogen. Es ist schon wahr, daß es auch unter den deutschen Firmen schwarze Schafe gibt, die niemals genug Geld verdienen können, doch ist es nicht ganz in Ordung, alle über einen Kamm zu scheren. Wir gehören mit Sicherheit nicht zu den Firmen hier in Deutschland, die sich mit ihrem Absatz dumm verdienen, aber dennoch gehört es bei uns zu den Selbstverständlichkeiten, Kunden den größtmöglichen Service zu bieten. Kostenloser Ersatz innerhalb kürzester Zeit gehört da als kleinster Posten eben auch dazu. Wo genau soll denn der Vorteil sein, ein Produkt zu verkaufen und anschließend den Käufer zu vergraulen? Er wird unter Umständen nie wieder ein Produkt dieser Firma kaufen... aber richtig, einige Leute sind ja der Meinung, die Kunden sind sowieso Nebensache.„ . . .Hauptsache wir verkaufen so viel wie möglich."

In diesem Sinne möchte ich Dich eindringlichst bitten, keine derart fehlerhaften Informationen mehr an Eure Leser weiterzuleiten, da der Ruf deutscher Softwarefirmen darunter doch sehr zu leiden hat.
Guido Henkel/Attic

(Anm. d. Red.: Zuerst einmal möchte ich mich bei Dir für diesen Brief bedanken, auch wenn er (zum Glück wohl) beweist, daß ich unrecht hatte. Meinen Schluß habe ich aus den massiven Beschwerden mancher Leser über den mangelnden Service bei so manchem Softwarehändler gezogen. Schön, daß die, die etwas auf sich halten, sich nun auch regen. Also: Die Lage ist nicht so aussichtslos wie angenommen!)

„PC vs. Amiga"

In jüngster Vergangenheit gab es doch diesen ätzenden Amiga-contra-ST-Konflikt. Jetzt sieht es so aus, als würde der PC-vs-Amiga-Konflikt beginnen. Also, Leute, schreibt nicht zuviel von dem Kram. Der Amiga ist eben auch schon so gut wie tot! Nein, nein, mein' ich nicht ernst. Ich erinnere mich, wie einer hier reinschrieb, der C64 sei tot. Aber der lebt immer noch, obwohl er gar nicht mehr auf dem Markt mithalten kann. Und der Amiga ist doch ein echt starkes Gerät. Ich will damit sagen, daß ich glaube (und dabei kann ich ihn nicht mal leiden),

Feedback

daß der Amiga nicht röcheln, nach Luft schnappen und plötzlich so aussehen wird, als würde er mit offenen Augen schlafen.
An Eurer ASM ist jetzt alles spitze, bis auf den Text und die Bilder. Nein, ich erzähl' wieder Mist. Die ASM ist nun echt die beste im Gegensatz zu den ganzen Xen. Ach ja, soll ich wirklich die Sache mit Manni glauben, daß er jetzt fleißig bei McDonalds arbeitet???
The Maker of Darkquest(ions)

(Anm. d. Red.: Neinnein, Manni schippt bei Lagerfeld die Kohlrabi, aus denen 'Photo' destilliert wird, und nachts regelt er in Ölsachen auf der A33 den Schwerverkehr, und wenn Du Deine Nase nochmal in die ASM 3/92 (Waaaaaas? Nicht gekauft?) schiebst (S. 21, mittlere Spalte, 'Personalschwund'), dann wirst Du den ultimativen Durchblick haben - es sei denn, Du trägst bis dahin keine Brille. Ach ja, dieser Konflikt. Amiga & PC. Tja. Wir wollen das doch hoffentlich nicht einreißen lassen, oder doch?)

„Desinformation & Frechheit"

Nach langer Zeit habe ich mich entschieden, Euch mal wieder zu schreiben. Ich warte schon unendlich lange auf Monkey Island II für den Amiga. Ich wollte dann mal irgendwo anrufen und fragen, wann Monkey II denn nun für den Amiga erscheint. Ich dachte mir, wenn das Ding von Softgold übersetzt wird, dann wissen die auch wann es denn nun erscheint. Frisch, fromm, fröhlich, frei rufe ich dort an. Die sagen mir Ende Januar bis Anfang Februar. Mein Freund sagte mir, er hat dort auch mal angerufen. Sie haben ihm gesagt, daß Monkey II im März erscheint. Frage: Wie kann es zu so großen Abweichungen des Termins kommen, da wir zufällig am selben Tag angerufen haben? Frage: Wo kann ich demnächst zuverlässig nach dem Erscheinungstermin für Lucasfilm-Adventures fragen?

Frage: Wann erscheint Wing Commander für den Amiga?

Eine Frechheit: Einige von den Lesern einer Konkurrenzzeitschrift sagen: „Die ASM testet nach Bezahlung." Was soll das? Wer dieses (hoffentlich) Gerücht in die Welt gesetzt hat, solltet Ihr lünchen. Noch besser ihn mit Spacerat verheiraten!
(...)
Was ich stark von Euch finde ist, daß es noch keine ASM PC gibt. Ihr zieht hoffentlich nicht nach.
(...)
The new Master of Adventures

(Anm. d. Red.: Das mit dem MI2-Termin hat eine gewisse Dynamik, die ich Dir aber einfach erklären kann. Zu den ganz normalen Verschiebungen kommt es hier auch noch darauf an, mit wem Du bei Softgold gesprochen hast. Nehmen wir mal an, jemand ruft Dich an und fragt, was ein Kilo Tomaten kostet. Du sagst den Preis, den Du bis zuletzt wußtest, schaust aber dann beim Einkaufen zufällig beim Gemüse vorbei, und siehe da - Tomaten sind schon wieder billiger geworden, und gleich um zwei Pfennige! Das war übrigens ein Gleichnis, und morgen gehe ich über Pfützen ohne zu versinken, weil nämlich Regen angesagt ist.
Wing Commander für den Amiga erscheint am 13.7.'92 oder nicht - woher sollen wir das jetzt wissen? Es gibt noch nicht mal eine offizielle Pressemitteilung, und inoffizielle Informationen sind meist so schnell inaktuell, daß es sich kaum lohnt, sie zu drucken. Sobald irgend etwas in dieser Richtung von Origin kommt, werden wir Euch informieren, ok?
Die Frechheit ist wirklich eine Frechheit, und rein rechtlich gesehen könnten wir die Jungs & Mädels, ebenso wie die Kollegen, die das drucken, rechtlich belangen. So etwas nenne ich schlechten Stil, aber anders ist man es ja nicht gewohnt. Aber was soll's - Kindereien. ASM-Leser hatten es schon immer besser.)

„Nichts gegen Computer"

Nach längerem Überlegen habe ich heute diesen Brief an Euch verfaßt. Nun, was soll ich sagen. Erst mal 'n bißchen Lob und auch ein wenig Kritik an Euch. Ich lese die ASM jetzt seit 1989 und habe seit diesem Zeitpunkt sowohl Positives als auch Negatives bemerkt. Fangen wir mit dem Lob, und damit beim Cover, an: war gut, ist gut, bleibt (hoffentlich) gut. Die

ANLEITUNGEN (je 25,-) · KOMPLETTLÖSUNGEN (je 15,-) · PLÄNE (je 15,-) – IN DEUTSCH

Titel	L	P	A
20.000 Meilen unter dem Meer	L	-	-
688 Attack Submarine	-	-	A
Ace 2	-	-	A
Ad Lib Soundkarte	-	-	A
Adventure Of Link (Zelda 2)	-	P	-
Airborne Ranger	-	-	A
Alternate Reality The City	-	P	A
Alternate Reality The Dungeon	L	-	-
Bad Blood	L	P	A
Balance Of Power 1990 Edition	-	-	A
Bane of The Cosmic Forge	**L**	**P**	**A**
Bard's Tale 1 The	L	P	-
Bard's Tale 2 The	L	P	-
Bard's Tale 3 The	L	P	A
Batallion Commander	-	-	A
Battle Of Antietam	-	-	A
Battlehawks 1942	-	-	A
Battles Of Napoleon	-	-	A
Battletech	(L	P)	A
Bismarck	-	-	A
Black Cauldron The	L	-	-
Bloodwych	L	P	-
Bubble Ghost	-	P	-
Buck Rogers	L	P	A
Cadaver	L	P	-
Carrier Command	L	-	-
Champions Of Krynn	L	P	-
CHAOS Strikes Back	L	P	A
Chrono Quest	L	-	-
Chrono Quest 2	L	-	-
Code Name: Ice Man	(L	P)	A
Colonel's Bequest The	L	P	A
Conquests Of Camelot The	(L	P)	A
Curse Of The Azure Bonds	L	P	-
DOS - 2 - DOS	-	-	A
Dam Busters The	-	-	A
Day Of The Viper	L	P	-
Death Knights of Krynn	**L**	**P**	**A**
Deathlord	-	P	A
Dec. Battles North Am. Civil War	-	-	A
Def Con 5	-	-	A
Defender Of The Crown	-	-	A
Deja Vu 2	L	-	-
Deja Vu (Amiga/ST)	L	-	-
Demon's Winter	L	-	A
Digi Paint 3	-	-	A
Digi View Gold Version 4.0	-	-	A
Drachen von Laas	**L**	**P**	**-**
Dragon Wars	-	P	A
Dragons Lair (Anleitung für PC)	L	-	A
Dragon's Breath	L	-	-
Drakkhen	L	-	-
Dungeon Master	L	P	A
Dunkle Dimension, Die	**(L**	**P)**	**-**
Elite (Lösung für Amiga/ST)	L	-	A
Elvira Mistress of the dark	**L**	**P**	**-**
Emperor Of The Mines	L	-	-
Europe Ablaze	-	-	A
Eye of the Beholder	**L**	**P**	**A**
Faery Tale Adventure The	(L	P)	-
Final Fantasy Legend	-	-	A
Fire Brigade	-	-	A
Fish	L	-	-
Flugsimulator 3	-	-	A
Flugsimulator 4	-	-	A
Fountain Of Dreams	-	-	A
Future Wars	(L	P)	-
F-14 Tomcat	-	-	A
F-15 Strike Eagle 2	-	-	A
Goldregon's Domain	L	-	A
Goto	-	-	A
Gateway Savage Frontier	**L**	**P**	**-**
Germany 1985	-	-	A
Gettysburg	-	-	A
Gold Rush	L	P	A
Guild Of Thieves	L	-	-
Gunship	-	-	A
Heart of China	**(L**	**P)**	**A**
Hellowoon	L	-	-
Hero's Quest	(L	P)	A
Hillsfar	L	-	A
Holiday Maker	L	-	-
Imperium Galactum	-	-	A
Indiana Jones 3 (Lucasfilm)	L	P	-
Insector X	-	-	A
It Came From The Desert	(L	P)	-
Jet	-	-	A
Jones In The Fast Lane	-	-	A
Kampfgruppe	-	-	A
Keef The Thief	-	-	A
King Arthur	L	-	-
Kingdoms Of England	-	-	A
King's Quest 1	L	P	A
King's Quest 2	L	P	A
King's Quest 3	L	-	A
King's Quest 4	L	P	A
King's Quest 5	**(L**	**P)**	**A**
Knights Of Legend	L	-	A
Kult	(L	P)	-
Landsitz von Mortville Der	L	-	-
Last Ninja	-	-	A
Last Ninja 2	L	-	-
Legacy Of The Ancients	L	P	-
Legend Of Blacksilver	-	-	A
Legend Of Faerghail	L	P	-
Leisure Suit Larry 1	L	P	A
Leisure Suit Larry 2	L	P	A
Leisure Suit Larry 3	L	P	A
Leisure Suit Larry 5	**L**	**P**	**A**
Loom	L	-	-
Lords of Doom	L	P	-
Lucky Luke	(L	P)	-
Manhunter New York	L	-	A
Manhunter San Francisco	(L	P)	A
Maniac Mansion	L	P	-
Mars Saga	L	P	A
Megatraveller 1	**L**	**P**	**-**
Mewilo	L	-	-
Might & Magic 1	-	-	A
Might & Magic 2	-	-	A
Might & Magic 3	**-**	**-**	**A**
Millennium 2.2	L	-	-
Miracle Warriors	-	-	A
Navcom 6	-	-	A
Navy Seal	-	-	A
Neuromancer	L	P	-
New Zealand Story The	-	-	A
Ooze	L	P	-
Operation Marketgarden	-	-	A
PHM Pegasus	-	-	A
Panzer Battles	-	-	A
Panzer Strike	-	-	A
Pawn The	L	-	-
Personal Nightmare	L	P	-
Phantasie 3	L	-	-
Phantasy Star (SEGA Masters.)	L	-	A
Phantasy Star 2 (SEGA M.)	-	-	A
Pirates!	L	-	A
Platoon	-	P	-
Police Quest 1	L	-	A
Police Quest 2	L	-	A
Pool Of Radiance	L	P	A
Pool Of Radiance Adv. Journal	-	-	A
Pools of Darkness	**-**	**-**	**A**
Populous	L	-	A
Ports Of Call	(L	P)	-
Powermonger	-	-	A
President Is Missing The	-	-	A
Prince of Persia	L	P	-
Project Firestart	L	-	A
Project Stealth Fighter (C 64)	-	-	A
Quest For Glory 2	(L	P)	A
Questron 2	L	P	-
Railroad Tycoon	L	-	-
Reach For The Stars	-	-	A
Red Baron	**-**	**-**	**A**
Red Lightning	L	-	A
Red Storm Rising	-	-	A
Renegade Legion Interceptor	-	-	A
Rings Of Medusa	(L	P)	-
Rise Of The Dragon	(L	P)	A
Roadwar 2000	-	-	A
Robox	L	P	-
Rommel	-	-	A
Russia	-	-	A
Savage Empire The	-	-	A
Secret Of Monkey Island	(L	P)	A
Secret Weapons Luftwaffe	**-**	**-**	**A**
Secret of Monkey Island 2	**L**	**P**	**-**
Secret Of The Silver Blades	-	-	A
Sentinel The (Firebird)	-	-	A
Sentinel World 1 Paragraphs	-	-	A
Sentinel Worlds 1	L	-	A
Sex Vixens From Space	L	-	-
Shadow Of The Beast	(L	P)	-
Shadowgate	L	-	-
Shogun	L	P	-
Soko Ban (SEGA Megadr.)	-	-	A
Sorcerian	-	-	A
Sound Blaster (alle Version.)	**-**	**-**	**A**
Space Ace	L	-	-
Space Quest 1	L	P	A
Space Quest 2	L	P	A
Space Quest 3	L	P	A
Space Quest 4	L	P	A
Space Rogue	-	-	A
Spellcasting 101	**L**	**-**	**-**
Spirit of Adventure	**L**	**P**	**-**
Stadt der Löwen	L	-	-
Star Command	L	-	A
Star Flight 1	L	-	A
Star Flight 2	L	-	A
Star Trek 5	-	-	A
Starglider 1	-	-	A
Starglider 2	-	-	A
Steel Thunder	-	-	A
Stellar Crusade	-	-	A
Storm Across Europe	-	-	A
Sub Battle Simulator	-	-	A
Sword Of Aragon	(L	P)	A
Sword Of Vermillion (SEGA)	-	-	A
Tangled Tales	-	-	A
Tetris	-	-	A
Thunder Board Soundkarte	**-**	**-**	**A**
Times Of Lore	-	-	A
Transworld	**L**	**-**	**-**
Ultima 1	-	-	A
Ultima 2	-	-	A
Ultima 3	L	P	A
Ultima 4	L	P	A
Ultima 5	L	P	A
Ultima 6	L	P	A
Uninvited	L	-	-
Up Periscope	-	-	A
War In The South Pacific	-	-	A
War Of The Lance	-	-	A
Warship	-	-	A
Wasteland	L	P	A
Wasteland Paragraphs	-	-	A
Wing Comm. + Secr. Miss.	**-**	**-**	**A**
Winzer	**L**	**-**	**-**
World Cup Soccer (SEGA)	-	-	A
Zack Mc.Kracken	L	P	A
Zork 1	L	-	-

(L P) bedeutet: Pläne sind in der Lösung enthalten!
Fett gedruckte Titel sind neu!

DIE AKTUELLE TOP-TEN BEI CPS

ALLE PROGRAMME IN DEUTSCH ODER MIT DEUTSCHER ANLEITUNG

1 SECRET OF MONKEY ISLAND 2
IBM PC VGA 89,90
Amiga 79,95
- komplett deutsch -

2 WING COMMANDER incl. SECRET MISSION 1 und 2
IBM PC 169,00

3 CIVILISATION
IBM PC
komplett deutsch (ab April) 99,95
mit deutscher Anleitung 89,95

	Amiga	C 64	Atari ST	IBM-PC
4. EYE OF THE BEHOLDER 1	84,95			84,95
5. SECRET OF MONKEY ISLAND	74,95		74,95	VGA 89,90 EGA 69,90
6. WING COMMANDER 2				89,90
7. LEMMINGS	69,95		69,95	89,95
8. EYE OF THE BEHOLDER 2				84,95
9. ELVIRA 2 – JAWS OF CERBERUS				84,95
10. BUCK ROGERS 2 – MATRIX CUBED				84,95

CPS Frank Heidak

ÄRGER MIT DEFEKTER SOFTWARE?

WIR SCHAFFEN ABHILFE!
Erwähnen Sie einfach bei Ihrer Bestellung den "SOFTWARE-TEST" und für einen Kostenbeitrag von DM 5,- pro Spiel testen wir Ihr Programm vor dem Versand.

Ein heißer Tip!
Kunden, die vorbestellen, haben bei uns den Vorrang, falls ein Software-Hersteller mal Nachschubschwierigkeiten hat.

SIERRA Megapacks

Spiele incl. Lösung und deutscher Anleitung

Programm		Amiga	IBM-PC
Conquests Of Camelot The	ADV	104,95	——
Conquests Of The Longbow (PC VGA)	ADV	——	94,95
Heart Of China (PC VGA)	ADV	94,95	104,95
Kings Quest 4	ADV	54,95	104,95
Kings Quest 5 (PC EGA od. VGA)	ADV	94,95	104,95
Leisure Suit Larry 1 (PC VGA)	ADV	——	89,95
Leisure Suit Larry 1, 2 und 3	ADV	149,95	149,95
Leisure Suit Larry 2	ADV	54,95	——
Leisure Suit Larry 3	ADV	54,95	99,95
Leisure Suit Larry 5 (PC VGA)	ADV	84,95	94,95
Police Quest 3 (PC EGA od. VGA)	ADV	——	94,95
Quest For Glory 2	ADV	——	104,95
Rise Of The Dragon (PC EGA od. VGA)	ADV	94,95	94,95
Space Quest 1 (PC VGA)	ADV	——	94,95
Space Quest 4 (PC EGA od. VGA)	ADV	——	104,95
Willy Beamish (PC EGA od. VGA)	ADV	84,95	94,95

SIMANT von MAXIS
komplett deutsch
ab Ende März im Handel
für Amiga 89,95
für IBM-PC 89,95

AKTUELLE SOFTWARE BEI CPS

MAN SPRICHT DEUTSH!

Spiele in deutsch oder mit deutscher Anleitung

Programm		Amiga	C 64	ST	IBM-PC
10 Great Games	COM	89,95	——	89,95	99,95
2 Hot 2 Handle	COM	79,95	59,95	——	——
4 - Wheel Drive	COM	79,95	——	79,95	——
AH 73 Thunder Hawk	SIM	74,95	——	74,95	74,95
Abandoned Places	ROL	79,95	——	——	——
Air Combat Aces	COM	79,95	——	79,95	89,95
Air Land Sea	COM	84,95	——	——	——
Airbus A 320	SIM	99,95	——	——	——
Airline	SIM	——	——	——	74,95
Another World	ARC	69,95	——	——	——
Bards Tale 3 The	ROL	69,95	——	——	79,95
Bards Tale Construction Kit	ROL	——	——	——	79,95
Bards Tale Trilogie	COM	——	——	——	89,95
Battle Isle (PC HD)	STR	79,95	——	——	89,95
Battlehawks 1942	SIM	69,95	——	——	——
Bill Elliots Nascar Racing	SPO	79,95	——	——	99,95
Birds Of Prey	SIM	84,95	——	——	——
Black Gold	SIM	74,95	——	74,95	79,95
Broker King	SIM	——	——	——	79,95
Buck Rogers 1	ROL	89,95	64,95	——	89,95
Bundesliga Manager Professional	SPO	79,95	——	——	79.95
Cadaver	ADV	74,95	——	74,95	89,95
Cadaver Levels - The Payoff	ROL	44,95	——	44,95	——
Castles	SIM	——	——	——	84,95
Celtic Legends	STR	79,95	——	——	——
Challengers	COM	84,95	64,95	84,95	84,95
Champions	COM	59,95	44,95	59,95	69,95
Champions Of Krynn (AM 1 MB)	ROL	74,95	74,95	——	74,95
Chess Master 3000	STR	——	——	——	84,95
Chuck Yeagers AFT. 2.0	SIM	69,95	——	69,95	79,95
Chuck Yeagers Air Combat	SIM	——	——	——	84,95
Civilian Aircraft Flight Trainer	SIM	——	——	——	84,95
Conquestador	SIM	79,95	59,95	——	——
Conquestador Szenario Disk	SIM	——	19,95	——	——
Curse Of The Azure Bonds (AM 1 MB)	ROL	74,95	67,95	74,95	79,95
Death Knights Of Krynn	ROL	79,95	74,95	——	84,95
Deuteros	STR	84,95	——	84,95	——
Deutsches Afrika Korps	SIM	——	69,95	——	——
Deutsches Afrika Korps Szenarios	SIM	——	19,95	——	——
Double Double Bill	COM	84,95	——	——	——
Double Dragon 3	ARC	69,95	——	——	——
Dragon Wars	ROL	——	——	——	74,95
Duck Tales	ARC	74,95	——	74,95	——
Elite	SIM	69,95	——	——	69,95
Elite Plus (nur EGA/VGA)	SIM	——	——	——	89,95
Elvira Mistress Of The Dark	ADV	79,95	59,95	79,95	94,95
Epyx Sporting Gold	COM	74,95	——	——	——
F 117 A Nighthawk	SIM	——	——	——	89,95
F 15 Strike Eagle 2	SIM	89,95	——	89,95	94,95
F 15 Szenario Op. Desert Storm	SIM	——	——	——	44,95
F 16 Combat Pilot	SIM	69,95	——	——	——
F 16 Falcon Collection	COM	——	——	79,95	——
F 19 Stealth Fighter	SIM	79,95	——	79,95	89,95
Falcon 3.0	SIM	——	——	——	99,95
Fate - Gates Of Dawn	ROL	79,95	——	79,95	——
Flight Of The Intruder	SIM	89,95	——	89,95	——
Flugsimulator 4 komplett deutsch	SIM	——	——	——	149,95
Flugsimulator Flight Planner	SIM	——	——	——	74,95
Football Crazy Collection No. 1	COM	69,95	——	——	79,95
Gateway To The Savage Frontier	ROL	——	69,95	——	79,95
Grand Prix (Microprose)	SPO	84,95	——	——	——
Grandstand	COM	84,95	——	——	——
Great Courts 2	SPO	74,95	——	74,95	79.95
Gunship	SIM	74,95	59,95	74,95	89,95
Gunship 2000	SIM	——	——	——	89,95
Hard Nova	STR	69,95	——	69,95	79,95
Harpoon 1.21	SIM	84,95	——	——	89,95
Harpoon 1.21 Battleset 3	SIM	——	——	——	44,95
Harpoon 1.21 Battleset 4	SIM	——	——	——	44,95
Harpoon 1.21 Editor	SIM	49,95	——	——	49,95
Heimdall	ROL	84,95	——	——	——
Hudson Hawk	ARC	74,95	44,95	74,95	——
Imperium	SIM	69,95	——	69,95	74,95
Indiana Jones 3 (Lucasfilm)	ADV	67,95	——	67,95	67,95
Kaiser	SIM	99,95	——	——	99,95
Kathedrale Die	ADV	89,95	——	——	89,95
Knights Of The Sky	SIM	84,95	——	——	94,95
Legend Of Faerghail	ROL	74,95	——	74,95	74,95
Lemmings 2 - More Lemmings	STR	69,95	——	——	79,95
Lemmings Data Disk	STR	49,95	——	——	69,95
Links (Golf)	SPO	——	——	——	94,95
Loom (Lucasfilm)	ADV	74,95	——	74,95	74,95
M 1 Tank Platoon	SIM	79,95	——	79,95	89,95
Mad TV	STR	——	——	——	89,95
Magnetic Scrolls Collection	COM	84,95	——	——	——
Manchester United Europa	SPO	69,95	44,95	69,95	69,95
Maniac Mansion	ADV	69,95	44,95	69,95	69,95
Mario Andrettis Racing Challenge	SPO	——	——	——	74,95
Martian Dreams	ROL	——	——	——	89,95
Max Pack Compilation	COM	79,95	——	——	——
Mega Fortress	SIM	——	——	——	84,95
Megalomania	STR	79,95	——	74,95	——
Megatraveller 1	ROL	74,95	——	74,95	89,95
Microprose Golf	SPO	84,95	——	84,95	——
Midwinter 2	SIM	84,95	——	84,95	——
Mig 29 Super Fulcrum	SIM	——	——	——	99,95
Might & Magic 1	ROL	——	——	——	84,95
Might & Magic 2	ROL	84,95	——	——	84,95
Might & Magic 3	ROL	——	——	——	89,95
Oekolopoli	SIM	——	——	——	149,95
PGA Courses	SPO	44,95	——	——	——
PGA Tour Golf	SPO	69,95	——	——	74,95
PGA Plus	SPO	——	——	——	79,95
Paperboy 2	ARC	——	——	——	69,95
Pirates !	SIM	69,00	54,95	——	69,95
Pitfighter	SPO	69,95	——	69,95	——
Pool Of Radiance (AM 1 MB)	ROL	69,95	69,95	——	79,95
Pools Of Darkness	ROL	——	——	——	84,95
Populous 2	STR	79,95	——	——	——
Populous World Editor	STR	44,95	——	——	——
Ports Of Call	SIM	69,95	——	——	89,95
Powermonger	SIM	59,95	——	——	——
Powermonger Data Disk	STR	44,95	——	——	——
Powerpack The	COM	69,95	——	69,95	——
Quest & Glory	COM	79,95	——	79,95	——
Railroad Tycoon	SIM	84,95	——	84,95	84,95
Rainbow Collection	COM	59,95	44,95	59,95	——
Ralf Glau Edition	COM	84,95	69,95	——	——
Rasende Reporter	SIM	——	——	——	79,95
Realms	ARC	79,95	——	——	——
Red Baron (PC VGA)	SIM	84,95	——	——	99,95
Return Of Medusa	ROL	74,95	——	74,95	——
Savage Empire The	ROL	——	——	——	79,95
Secret Of Silver Blades (AM 1 MB)	ROL	79,95	74,95	79,95	79,95
Secret Weapons Of The Luftwaffe	SIM	——	——	——	94,95
Secret Weapons P 38 Mission	SIM	——	——	——	39,95
Secret Weapons P 80 Shooting Star	SIM	——	——	——	39,95
Shadow Sorcerer	ROL	79,95	——	79,95	84,95
Shuttle	SIM	——	——	——	89,95
Silent Service 2	SIM	84,95	——	84,95	84,95
Sim City Architectural Disk 1	SIM	44,95	——	——	44,95
Sim City Architectural Disk 2	SIM	44,95	——	——	44,95
Sim City Terrain Editor	SIM	44,95	——	——	44,95
Sim City und Populous	SIM	79,95	——	79,95	79,95
Sim Earth	SIM	——	——	——	84,95
Simpsons The	ARC	69,95	44,95	69,95	79,95
Soul Crystal	ROL	74,95	——	——	84,95
Space Ace 2	ARC	79,95	——	——	84,95
Spirit Of Adventure	ROL	74,95	——	74,95	79,95
Starbyte Collection No.1	COM	74,95	44,95	74,95	79,95
Starflight 2	ROL	69,95	——	——	69,95
Steigenberger Hotelmanager	SIM	59,95	——	——	69,95
Super Soccer	SPO	79,95	——	——	79,95
Team Yankee	SIM	84,95	——	84,95	94,95
Teenage Mutant Hero Turtles 2	ARC	79,95	49,95	——	——
Their Finest Hour	SIM	79,95	——	79,95	79,95
Their Finest Hour Missiondisk 1	SIM	34,95	——	44,95	34,95
Top League	COM	79,95	——	79,95	89,95
UMS 2	SIM	84,95	——	84,95	94,95
Ultima 4	ROL	74,95	——	——	——
Ultima 5	ROL	——	69,95	——	84,95
Ultima 6	ROL	——	79,95	——	89,95
Virtual Reality 1	COM	84,95	——	84,95	——
Virtual Reality 2	COM	84,95	——	——	84,95
Virtual Worlds	COM	84,95	59,95	84,95	84,95
Wayne Gretzky Ice Hockey 2	SPO	69,95	——	——	84,95
Wild West World mit Spielbrett	SIM	89,95	——	——	89,95
Windows Entertainment Pack	COM	——	——	——	89,95
Wing Commander 1 (HD od. LD-Disks)	SIM	——	——	——	94,95
Wing Commander 2 Speech Accessory	SIM	——	——	——	49,95
Wing Commander Secr. Missions 1	SIM	——	——	——	49,95
Wing Commander Secr. Missions 2	SIM	——	——	——	49,95
Wing Commander Special Operat. 1	SIM	——	——	——	49,95
Winter Challenge	SPO	——	——	——	84,95
Winzer	SIM	74,95	44,95	74,95	79,95
Wizardry 6 - Bane Of Cosmic Forge	ROL	84,95	——	——	84,95
Wolfchild	ARC	69,95	——	69,95	——
WWF Wrestlemania	SPO	69,95	——	——	——
Zak Mc Kracken	ADV	74,95	64,95	74,95	74,95

Händleranfragen erwünscht!

Alle Angebote solange der Vorrat reicht!

Fordern Sie noch heute unser kostenloses Kundenmagazin mit umfassender Preisliste an!

VERSANDKOSTEN INLAND

Vorkasse Scheck/Kreditkarte	5,-
Nachnahmeversand	10,-

die Kosten reduzieren sich um die Hälfte:
bei reinen Lösungshilfenbestellungen ab 45,-
bei Spiel-, Zubehör- und Mischbestellungen ab 100,-

VERSANDKOSTEN AUSLAND

Vorkasse Scheck/Kreditkarte	12,-
Nachnahmeversand	25,-

CPS FRANK HEIDAK

Bestelladresse
Bürgerstraße 8 – 10,
5000 Köln 1

Bestellannahme
Telefon (02 21) 25 69 83 +84 +85
Telefax (02 21) 25 69 86

Ladenlokal „CRAZY STORE"
Alter Markt 45, 5000 Köln 1

Geben Sie Gas und schicken Sie mir

.... □L □P □A □PRG □TEST □ZUB
.... □L □P □A □PRG □TEST □ZUB
.... □L □P □A □PRG □TEST □ZUB
□L □P □A □PRG □TEST □ZUB

Bitte ankreuzen

AMERICAN EXPRESS · DINERS CLUB INTERNATIONAL · Cards · VISA · EUROCARD

Auftraggeber

□Kundenmagazin (kostenlos)

Beachten Sie bitte unsere neue Anschrift und Rufnummer!

Name: ....
Straße: ....
Wohnort: ....
Telefon: ....
Computer: .... Kred. Karten - Firma: .... Verfall: ....
Kunden-Nr.: .... Karten-Nr.: ....

Tests: Die Gesamtnoten in Euren Testkästchen sind (wie würdet Ihr sagen?), ach so, genial! Die Karten sind viel besser geworden: PRIMA! Nun zum Inhaltsverzeichnis: sehr übersichtlich! Zu guter Letzt, bevor ich zur Kritik komme, meine Meinung zum Feedback: super, spitze! Bei vielen guten Briefen kann man auch mal über den Cracker-Kram hinweggucken. Aber bevor ich jetzt noch lange weiter labere; es gibt eigentlich nur einen Kritikpunkt in meinem Brief: Ihr bringt zu wenig Konsolen, besonders übers Mega Drive. Die Menge der Tests ist ja mit der Zeit annehmbar geworden, aber wie wär's mit 'ner extra Konsolen ASM. Darin könnte man dann auch mal Charts für die einzelnen Konsolen bringen. Oder sogar Sond- und Grafikcharts für jede beliebtere Konsole. Ich hab' zwar nichts gegen Compis, und ich war auch im Besitz eines C64 (na ja!), aber schön wäre es halt doch.
Sven Dellen

(Anm. d. Red.: Ein bißchen mehr hiervon, ein bißchen mehr davon, doch muß das Ganze dann auch im Rahmen bleiben... Wir tun was wir können, aber mal gibt's einfach nur etwas weniger dortvon oder fast gar nichts, und das schlägt freilich zu Buche. Das mit den Grafik- und Sound-Charts überlegen wir uns aber.)

„Originale Handbücher"

Ich habe eine Frage bezüglich der Handbücher, welche immer den originalen Spielen beiliegen. Kann man diese Handbücher nachbestellen? Wenn ja, wo?
Sebastian Sinn

(Anm. d. Red.: Beim Verlust des Handbuches wende man sich bitte entweder direkt an den Hersteller der Software oder den jeweiligen Distributor - die helfen dann weiter.)

„Systematisch?"

Hier ist ein Vorschlag an Roger Rabbit. Laß mal beim Fachmann eine Low-Level-Formatierung machen. Hat bei mir auch geklappt. Und jetzt ein bißchen Kritik. Ich lese die ASM ungefähr ein Jahr. Könntet Ihr vielleicht das Inhaltsverzeichnis nicht nach Strategie usw., sondern nach Systemen ordnen (wenn's nicht zu viele Umstände macht).
Der Professor

(Anm. d. Red.: Viele Titel, das ist bekannt, erscheinen auf mehreren Systemen auch in unserem Land (ich bin halt doch ein kleiner Poet!). Angenommen, wir würden nach Systemen sortieren, dann müßten wir auch innerhalb der Systemordnung wieder nach Sparten ordnen, und das wär' schlimm. So wie's jetzt ist, findet man die Titel immer dort, wo sie hingehören - meinen wir. Tut uns leid, Herr Professor.)

„Renn-Enttäuschung"

Zuerst möchte ich Euch zu Eurer gut gelungenen Zeitschrift gratulieren. Am meisten gefallen mir die Texte beim Flop des Monats. Ich habe erst neulich angefangen Eure Zeitung zu lesen. Ich bin ganz begeistert von dem Blatt. Aber mit der 2/92 habt Ihr mich enttäuscht. Folgendes:
In der Ausgabe 1/92 habe ich die Werbung von dem Spiel „Formula One Grand-Prix" von Microprose gesehen. Von dem Sportgame war ich sehr angetan. Und in irgendeinem Informationsblock stand, daß Ihr dieses Game in 2/92 testet. Nun habe ich mir 2/92 gekauft, und kein einziges Wörtchen von dem Spiel. Ich hoffe sehr, daß Ihr den Test in 3/92 ausdruckt, denn ich möchte mir vielleicht dieses Spiel kaufen, aber zuvor muß ich wissen, was ihr dazu sagt. (...)
T. Winterscheid

(Anm. d. Red.: Nun, so war es auch geplant, aber (da ist es wieder, das böse 'Aber'!) die testbare Version war nicht früh genug fertig, allen Ankündigungen zum Trotze, und aus diesem unumstößlichen Grunde konnten wir's noch nicht in der 2/92 testen, genauso wie wir Indy 4 mit Sicherheit nicht vor Ausgabe 5/92 testen werden, weil's einfach noch nicht fertig ist. Sorry, wir werden mit solchen Ankündigungen in nächster Zeit vorsichtiger sein.)

DAS PRODUKTIONS-TEAM VERSICHERT, DASS BEI DER HERSTELLUNG DIESES WITZES KEIN WELTRAUMHIPPIE GEQUÄLT ODER MISSHANDELT WURDE. (EHRLICH!)

1 MB-Erweiterung für Amiga — abschaltbar & Uhr & schnelle Speicherchips — • **69,—**
2. Laufwerk 3,5" für Amiga • **159,—**
Adlib Musik-Karte /dt • **129,—** • (IBM-PC)
Advanced Gravis Joystick • **84,95** • (Amiga, Atari ST, C64, IBM-PC)
Das Lucasfilm-Buch /dt • **29,80**
Joystick-Adapter für 4 Spieler • **24,95** • (Amiga, Atari ST)
PC-Soundman /dt • **239,—** • Blaster 2.0 /dt • **298,—** • (IBM-PC)

COMPUTER-TUNING

Bachler Computersoftware

	AMIGA	IBM-PC	ATARI ST	C 64 Disk.
A 320 Airbus /dt	99,00	V,mö	99,00	—
Abandoned Places /dt	V,mö	V,mö	V,mö	—
Aces of the Pacific *	—	99,00	—	—
Agony /dt	59,95	—	—	—
Alcatraz /dt	66,95	V,mö	66,95	—
Amberstar /dt	79,95	V,mö	79,95	—
Another World /dt	59,95	—	—	—
A-Train /dt	—	V,mö	—	—
B.A.T. 2 /dt	V,mö	V,mö	V,mö	—
Battle Isle /dt	69,95	89,95	V,mö	—
Birds of Prey /dt	79,95	V,mö	V,mö	—
Black Crypt /dt *	74,95	V,mö	V,mö	—
Black Gold /dt	66,95	74,95	66,95	V,mö
Buck Rogers 2 - Matrix Cubed	V,mö	72,95	—	—
Bundesliga Manager /dt	52,95	59,95	52,95	39,95
Bundesliga Manager Professional /dt	69,95	69,95	V,mö	—
Castles /dt	*69,95	79,95	—	—
Civilization /dt	—	99,00	—	—
Conquestador /dt	74,95	*74,95	*74,95	54,95
Conquests of the Longbow /dt	—	84,95	—	—
Cruise for a Corpse /dt	64,95	V,mö	64,95	—
Darklands /dt	V,mö	V,mö	V,mö	—
Dark Seed	—	89,95	—	—
Das Schwarze Auge /dt	V,mö	V,mö	V,mö	—
Death Knights of Krynn /dt	72,95	74,95	—	—
Double Dragon 3 /dt	59,95	V,mö	59,95	39,95
ECO Quest /dt	—	84,95	—	—
Elvira II /dt	79,95	94,95	V,mö	—
Epic /dt *	66,95	74,95	66,95	—
Eye of the Beholder /dt	74,95	89,95	—	—
Eye of the Beholder 2	V,mö	79,95	—	—
Face off /dt	54,95	—	54,95	—
Falcon 3,0	—	99,00	—	—
Formula One Grand Prix /dt	79,95	V,mö	79,95	—
Gateway to the Savage Frontier	72,95	72,95	—	59,95
Gobliiins /dt	66,95	66,95	66,95	—
Gods /dt	59,95	79,95	59,95	—
Gunship 2000 /dt	—	89,95	—	—
Heart of China /dt	79,95	84,95	—	—
Heimdall /dt	74,95	V,mö	74,95	—
Hook /dt	64,95	V,mö	64,95	V,mö
Hotelmanager /dt	54,95	V,mö	—	V,mö
Indy Heat /dt	59,95	—	59,95	39,95
Jimmy White's Whirlwind Snooker /dt	69,95	—	69,95	—
Kick Off 2 /dt	54,95	64,95	54,95	39,95
Kick Off 2 — Final Whistle /dt	32,95	—	32,95	—
Kick Off 2 - Giants of Europe /dt	19,95	—	V,mö	—
Kick Off 2 - Return to Europe /dt	19,95	—	19,95	—
Kick Off 2 - Winning Tactics /dt	19,95	—	19,95	—
Knights of the Sky /dt	82,95	84,95	82,95	—
Knightmare /dt	69,95	—	69,95	—
Leander /dt	59,95	—	—	—
Lethal Excess /dt	66,95	—	66,95	—
Leisure Suit Larry 1 Deluxe	79,95	84,95	—	—
Leisure Suit Larry 5 /dt	79,95	84,95	—	—
Lemmings /dt	59,95	74,95	59,95	—
Lemmings Data Disk /dt	44,95	59,95	44,95	—
Links /dt	—	89,95	—	—
Links Course Disketten (6 Stück) a	—	39,95	—	—
Lotus Turbo Challenge 2 /dt	59,95	—	59,95	—
Mad TV /dt	*74,95	89,95	74,95	—
Manchester United Europe /dt	59,95	V,mö	59,95	39,95
Mega lo Mania /dt	66,95	V,mö	66,95	—
Might & Magic 3 /dt	* 79,95	84,95	—	—
Ork /dt	59,95	—	V,mö	—
PGA Tour Golf /dt	59,95	69,95	—	—
PGA Tour Golf Course Disk. /dt	37,95	37,95	—	—
Pinball Dreams /dt	59,95	V,mö	V,mö	—
Pirates /dt	59,95	64,95	59,95	49,95
Police Quest 3 /dt	—	84,95	—	—
Pools of Darkness /dt	V,mö	72,95	—	—
Populous /dt	29,95	29,95	29,95	—
Populous 2 /dt	69,95	*79,95	69,95	—
Power Monger /dt	59,95	79,95	69,95	—
Power Monger Data Disk /dt	39,95	—	*39,95	—
Railroad Tycoon /dt	79,95	89,95	79,95	—
Realms /dt	72,95	*72,95	72,95	—

	AMIGA	IBM-PC	ATARI ST	C 64 Disk.
Red Baron /dt	79,95	89,95	—	—
Robocod /dt	59,95	—	59,95	—
Robocop 3 /dt	59,95	V,mö	59,95	—
Secret of Monkey Island /dt	69,95	89,95	69,95	—
Secret of Monkey Island 2 /dt	V,mö	89,95	V,mö	—
Secret Weapons of the Luftwaffe	—	89,95	—	—
Sec. Weap. Mission Disk. P-38	—	29,95	—	—
Sec. Weap. Mission Disk. P-80	—	29,95	—	—
Secret Weapons dt. Anleitung	—	24,95	—	—
Shadowlands /dt	V,mö	V,mö	V,mö	—
Silent Service 2 /dt	82,95	82,95	82,95	—
Sim Ant /dt *	89,95	89,95	89,95	—
Sim City & Populous /dt	74,95	74,95	74,95	—
Sim Earth /dt	* 79,95	94,95	*79,95	—
Space Quest 4 /dt	74,95	84,95	-	—
Special Forces /dt	79,95	V,mö	79,95	—
Starbyte No. 1 /dt	66,95	74,95	66,95	49,95
Starbyte Super Soccer /dt	66,95	74,95	66,95	49,95
Star Flight /dt	29,95	29,95	29,95	19,95
Starflight 2 /dt	59,95	—	—	—
The Simpsons /dt	59,95	64,95	59,95	42,95
Their finest hour /dt	69,95	69,95	69,95	—
Their finest hour Mission Disk. /dt	32,95	32,95	32,95	—
Turrican 2 /dt	59,95	—	59,95	39,95
Ultima 6 /dt	72,95	79,95	*72,95	59,95
Ultima 7 /dt *	—	V,mö	—	—
Ultima Underworld	—	V,mö	—	—
Uncharted Waters	V,mö	V,mö	V,mö	—
Utopia /dt	69,95	—	69,95	—
Vroom /dt	64,95	—	*64,95	—
Willy Beamish /dt	74,95	84,95	—	—
Wing Commander /dt	V,mö	79,95	—	—
Wing Commander Secret Missions 1 o. 2	—	37,95	—	—
Wing Commander 2 /dt	—	84,95	—	—
Wing C. 2 Special Operations 1	—	44,95	—	—
Wing C. 2 Special Operations 2	—	V,mö	—	—
Wing Com. 2 Speech Accessory Pack	—	39,95	—	—
Wizardry 7	—	V,mö	—	—
Wolfchild /dt	59,95	—	59,95	—
Wrestle Mania /dt	59,95	—	59,95	39,95

V,mö = Vorbestellung möglich

MEGA HITS

Amberstar /dt	**80,—**	Amiga & Atari ST
Apidya /dt	**65,—**	Amiga
Conquestador /dt	**75,—**	Amiga
Elvira 2 /dt	**79,—**	Amiga
Formula One Grand Prix /dt	**80,—**	Amiga & Atari ST
Populous 2 /dt	**70,—**	Amiga & Atari ST
Secret of Monkey Island 2 /dt	**89,—**	IBM-PC
Special Forces /dt	**80,—**	Amiga & Atari ST
Star Trek /dt	**79.—**	IBM-PC
Ultima 6 /dt	**73,—**	Amiga

So könnt Ihr gleich bestellen:

Einfach bei uns anrufen und Eure Bestellung durchgeben, oder eine Postkarte/Brief mit Euren Wünschen an uns schicken. Der Versand erfolgt dann per Nachnahme (+ 5,— DM) oder **portofrei per Vorkasse** (Bar, Scheck). Ab 100,— DM Bestellwert liefern wir grundsätzlich portofrei.

TELEFON 0 28 71 / 86 31 • 18 30 88
18 06 37 • 18 54 43
FAX 0 28 71 / 86 31

Bachler — Computersoftware
Postfach 1113 • Blücherstr. 2
D—4290 Bocholt

Die Götter müssen verrückt sein!

Nicht oft bekam ich es mit einem Game zu tun, welches von einem derart außergewöhnlichen Werdegang begleitet wird, so daß man sich geneigt sieht, eine Art 'Biographie' desselben anzulegen. Es ist passiert: Myth für Amiga! Rekonstruktion, Neuproduktion oder Konvertierung?

MYTH

System: Amiga, geplant für: PC, Atari ST, NES, Game Boy, Mega Drive, empf. VK-Preis: 89,-- DM, Hersteller: System 3, London, UK, Muster von: Hersteller.

Myths Debüt feierten die Brüder Mark und Aldrian Cale, ihres Zeichens Köpfe des britischen Software-Unternehmens System 3, nunmehr vor gut zwei Jahren. Was damals zunächst für düstres Vergnügen unter anderem aus dem 'Brotkasten' *(C-64)* sorgte, wurde etwas später durch *Mindscape* auf die NES-Konsole adaptiert. Das Atypische: Plötzlich trug das Game den barbarischen Titel *Conan* und rief kassenfüllende Assoziationen zu Schwarzeneggers Leinwand-Stelldichein hervor. Lange Zeit war es ruhig um Myth, bis sich vergangenen Sommer die Hersteller und Lizenzgeber Cale & Cale erneut Gedanken um das Acht-Bit-Highlight von damals machten...

Basierend auf der Überlegung, sich des britischen Lehrplans zu bedienen *(. .. dort pflegt man in der Oberstufe das Fach 'Mythologie' zu lehren)*, entstand das Konzept einer völlig überarbeiteten Fassung dieses Action-Adventures. Hydra, Medusa, Broomhilda & Co. lassen grüßen!

Die Ausrichtung zielt zunächst ganz deutlich auf die Kapazität des Amiga ab, an den Umsetzungen für weitere Systeme *(Atari ST Ende Mai, PC samt den Cartridges für die Konsolen im September)* wird zur Zeit noch 'geba-

Walk like an Egyptian

▲ Aldrian Cale von System 3.

Hydra in Aktion ►

Geh'n wie ein Egypteer, ... zweiter Teil

„Myth: (Comin') Closer And Closer"

Medusa in Nöten

Böser Grisu ...

stelt', wenngleich die Briten beispielsweise schon jetzt über eine 'Publishing-Licence' von *Nintendo* verfügen. Myth wird also ab sofort wieder in aller Munde sein.

Durch die Hölle ...

Sehen wir uns also die Edelkonvertierung für den Amiga einmal genau an, steigen wir ganz schön tief in die griechische, keltische und ägyptische Mythologie ein. Die Götter, Halbgötter und Dämonen dieser Welt müssen verrückt geworden sein. Sie fallen voll aus der Rolle, benehmen sich absolut daneben, was deren 'Boss' zum Zorn gereicht. Ihr seid auserkoren, Euch auf den Boden dieser traurigen Tatsachen zu begeben, um den göttlich-dämonischen Laden ordentlich aufzumischen und dem bösen Treiben ein Ende zu bereiten. Das einzige Equipment, mit welchem Ihr diese undankbare Aufgabe anzugehen habt, sind ein paar ordentliche Muskelpakete, 'ne Menge Kraft also. Denn man tau. Im ganzen erwarten Euch vier düstre, schaurige Welten drei Levels, in denen Ihr einem Ekelpack von Untoten, Gnomen und Trollen sowie anderen bösartigen Existenzen den Garaus machen müßt.

... gen Valhalla

Während des grausigen Massakers fallen Euch *(über-)*lebenswichtige Waffen in den Schoß, von denen Ihr – je nach Gegner und Situation – Gebrauch machen müßt. Die passend gestylte Menüleiste auf dem Bildschirm oben hilft beim Selektieren Eures Equipments und enthält darüberhinaus eine Scoreanzeige im linken Teil, rechts die Energiereserven. Letztere solltet Ihr in Ausübung Eurer Mission stets kontrollieren und möglichst oft auffrischen. Das Ende eines jeden Mythos wird durch die Verkörperung desselben in altüberlieferter Gestalt, z.B. der Hydra, eingeläutet. Auge um Auge steht Ihr also viermal der puren, eigentlichen Gefahr gegenüber, die ausschließlich mit je einer speziellen Waffe, bzw. nach einem gerissenen Schachzug zu besiegen ist *(die Fachleute nennen dies 'Interaktion')*. Nur ein toter Mythos ist ein guter, und so überträgt Euch jeder Endgegner seine Macht und Bosheit, so daß Ihr stets an Überlegenheit gewinnt und es letztendlich sogar mit Eurem eigenen *(göttlichen)* Auftraggeber aufnehmen könnt.

Soweit also die Story, die in saubenster Beat-em-Up-Manier zutage tritt, solange jedenfalls, bis Ihr das Endlevel erreicht habt. Hier wechselt zu alledem das Szenario, so daß Ihr – wenn's erst richtig spannend wird – in ein Shoot-em-Up versetzt werdet. Grafisch absolut sauber, wartet Myth nebst genauester Kollisionsabfrage mit einer überaus vielseitigen Heldenfigur auf, die dem Amiga allein schon 175 K Speicherplatz abgezwackt hat. Bemerkenswert auch die Soundeffekte. Flammenlodern und Echos beispielsweise werden so 'lebensnah' rübergebracht, daß man sich rein akustisch in den Unterwelten orientieren könnte, ganz zu Schweigen von der mystisch-okkult gestalteten Akustikkulisse *(bei der man sich im Übrigen von der britischen Gothic-Band 'Fields of the Nephilim' hat inspirieren lassen...)*, die Euer Unterfangen hier tatsächlich zum Gang nach Canossa werden läßt. Bleibt mir nur noch die Frage: Was ist mit Ctullhu? ■

Matthias Siegk

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	10
Sound	10
Spielablauf	9
Motivation	11
Geasmtnote	10
»GUT«	

In der Antike

Wem die Stunde schlägt

CLIK-CLAK

System: Amiga, geplant für: C64, PC, Hersteller: IDEA, empf. VK-Preis: ca. 80 DM, Muster von: Die Cassette, 4950 Windelen.

Eine ganz witzige Spielidee liegt **Clik-Clak** zugrunde, dem neuesten Werk der italienischen Softwareschmiede **Idea**. Zwölf weltberühmte Bauwerke müssen mit Uhrwerken verziert werden, die aus einer Unmenge Zahnräder bestehen.

Jedes Bauwerk enthält unterschiedlich viele Stages, die wiederum in einen oder mehrere Screens unterteilt sind. In jedem Screen muß mittels der in zufälliger Reihenfolge auftauchenden Zahnräder, die es in drei verschiedenen Größen gibt, eine Verbindung vom Ausgangsrad bis zu dem oder den Endzahnrad/rädern konstruiert werden. Hat man den Trick erst mal raus, welches Rad man mit welchem verbinden kann, geht die Angelegenheit recht flott vonstatten. Theoretisch zumindest. Zwei kleine Uhrläuse wuseln nämlich ständig in dem Uhrwerk umher und lassen die Zahnräder rosten, wenn sie nicht rechtzeitig weggescheucht werden. Rostige Zahnräder drehen sich langsamer, bringen Unordnung ins Getriebe und lassen das Zeitlimit schneller ablaufen. Mit dem Ölkännchen können die infizierten Räder wieder zum Laufen gebracht werden, das kostet jedoch ebenso Zeit wie ein Abschuß der beiden Störenfriede. Hat man in der Hektik ein Rädchen mal falsch plaziert, kann es mittels Bombeneinsatz wieder entfernt werden.

Vertrackte Logik mit Zahnrädern sorgt für Ansporn bei Clik-Clak

Sind sämtliche Levels eines Bauwerkes erfolgreich verrädert, gibt es zur Belohnung einen vierstelligen Levelcode. Zwölf Levels gilt es zu verschönern, die immer gemeiner und mit immer mehr Hindernissen gespickt werden. Da kommt der Hobbyuhrmacher manchmal ganz schön ins Rotieren. Kleine Bonusspielchen am Einarmigen Banditen sorgen für Entspannung, Ölkännchen, Bomben und Abschußrampen. Zur Erholung und für zwischendurch ist Clik-Clak bestens geeignet.

ah

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	8
Sound	7
Spielablauf	9
Motivation	9
Gesamtnote	8

»ZUFRIEDENSTELLEND«

SCHÜSSE AUS DER KISTE

CATALYPSE

System: C-64, geplant für: –, empf. VK-Preis ca. 50 DM, Hersteller: Genias, Bologna, Italien, Muster von: Hersteller.

Es gibt noch Programmierfirmen, die an der guten alten Brotkiste hängen. Als nach wie vor „Auch"-Besitzer einer solchen bin ich doppelt froh darüber, daß der C-64 noch einmal zu tun bekommt. **Genias** erfreut mich und Euch nämlich mit **Catalypse**, einem Ballerspiel, das es auch nur auf diesem System geben wird. Die Story kann ich mir sparen, kommen wir also gleich zum Gameplay: Es geht – wie so oft – darum, mit seinem Flugihubi (so genau will ich mich da nicht festlegen) durch fünf Levels zu düsen, in denen man über 1000 Gegner-Sprites und natürlich einigen Endgegnern den Garaus machen muß.

Letztere sind nicht so doll gestaltet, dafür aber ist die übrige Grafik weit überdurchschnittlich. Ruckelfreies Scrolling, sehr gute Animation und hübsch gezeichnete „Welten" machen dem in letzter Zeit nicht gerade verwöhnten Auge eine rechte Freude.

Selbstverständlich gilt es, Zusatzwaffen aufzusammeln, und man wird überrascht sein, wie diese funktionieren. Schon mal was von Streulaser gehört? Nein? Hier lernt Ihr ihn kennen. Ein weiteres Bonusobjekt bringt Euch einen fliegenden Begleiter, falls bereits vorhanden, noch einen, der allerdings nur über einfache Schußkraft verfügen. Die Steuerung ist einwandfrei, der Sound ist auch nicht schlecht. Der Schwierigkeitsgrad ist mittelhoch angesiedelt. Wer es dennoch schafft, ganz durchzukommen, erlebt sozusagen das „Happy-End". Kein Hit, dennoch ein Spiel, das ich echten Ballerfreaks guten Gewissens ans Herz legen kann. Wie gesagt: Only for C-64!!

kate

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	9
Sound	8
Spielablauf	9
Motivation	10
Gesamtnote	9

»GUT«

Ballern darf nur die Brotkiste

FIRE & ICE

System: Amiga, geplant für: Atari ST, Sega Mega, empf. VK-Preis: ca. 90 Mark, Hersteller: Graftgold, Muster von: Renegade Software, England.

Freeze, please!

Lang mußten wir alle warten, doch nun ist es endlich soweit. Andrew Braybrook und seine Crew bei GRAFTGOLD haben die letzten Arbeiten an FIRE & ICE abgeschlossen. Das heißt, von nun an werden die Nächte wieder länger, die Tage wieder schöner und Joysticks wieder heißer!

Cool Coyote heißt der Held dieses Jump&Runs, und ich möchte schon gleich hier anmerken, daß das Ding den Hit verdient hat – es ist einfach das beste Computer-Game dieses Genres, das ich seit ewiger Zeit gesehen habe!

Nun aber etwas sachlicher. Die exakte Story stand leider zum Zeitpunkt der Drucklegung noch nicht fest, aber Andy versicherte mir, daß er sich in der Richtiung etwas einfallen lassen würde. Also geht **Fire & Ice**, das **Graftgold** übrigens über **Renegade** produzieren lassen, mit bloßen Pfoten ins Rennen.

Freilich muß man im Spiel alle in Sublevels unterteilte Welten durchlaufen, alle Gegner überleben und nebenbei möglichst viele Punkte machen.

Kein schlichtes 'Kaltmachen'

Cool Coyote hat die ausgesprochen nützliche Eigenheit, Eisblasen spucken zu können, mit denen er seine Gegner einfrieren kann, um sie daraufhin zu zerbröseln. Manche dieser Gegner *(Eskimos, Pinguine, Möwen, Hunde, ein schottisches Gericht, später Inkas, Feuerwesen etc.)* tragen ein Teil eines Schlüssels bei sich, den man komplettieren muß, um den jeweiligen Levelabschnitt verlassen zu können; am Ende jeder Welt erwartet einen freilich ein besonder großer und böser Bube. Glücklicherweise findet man unterwegs Extrawaffen oder freundlich gesinnte Lebewesen, die einen bei dem Unterfangen tatkräftig unterstützen. So gibt es ein Hundchen, das man quasi als 'Option' benutzen kann, und eine Schildkröte, die im Unterwasserlevel als Transportmittel dient und verschiedene ausbaufähige Schußvarianten.

»Durch und durch ein Hit – Cool Coyote macht sie alle kalt!«

Unterwasserlevel? Pardon! Das Spiel beginnt in einer Eiswüste und setzt sich via Schottland und dem Meer sowie einem *Gribbly's Day Out*-Remix bis in die Sahara fort, wo man letzten Endes gegen einen bösen Feuer-Magier bestehen muß.

Wie in Wirklichkeit

Graftgold haben sich große Mühe gegeben, das Spiel so 'real' wie irgend möglich zu gestalten. Das schlägt sich an verschiedenen Stellen im Spiel deutlich nieder. Wenn 'Cool' z.B. bergan läuft, geschieht dies langsamer als das Joggen durch die Ebene, auf Eis wird geschliddert, 'heiße' Gegner muß man mit den Eiskugeln öfter treffen, eingefrorene Vögel stürzen ab etc. etc. etc. Das Spiel ist bis ins kleinste Detail durchdacht und mit Liebe gemacht. Technisch gibt's ebenfalls nichts zu meckern, stimmte Andrew den Code noch einmal mit Holger Schmidt von *Factor 5* ab.

Die Grafik ist gagreich, farbenfroh und phantasievoll. Cool trägt im Unterwasserlevel eine Taucherbrille, im Wüstenlevel die typische *Bitmap Brothers*-Sonnenbrille etc. Musik und vor allem Soundeffekte sind ebenfalls gut gelungen – stimmungsvoll und auf jeden Fall hörenswert. Was soll ich noch sagen? Verschwendet Eure Zeit nicht länger mit dem Lesen dieses Testberichts, holt Euch das Game! Im Mai soll es in die Läden kommen! ■

Ulrich Mühl

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	11
Sound	9
Spielablauf	11
Motivation	10
Gesamtnote	10

»GUT«

ASM HIT

Nessie ist ebenso von der Partie ...

... wie diverse Inkas.

... bis daß die Luft ausgeht!

Titus on the Run

TITUS THE FOX
System: Amiga, geplant für: Atari ST, PC, empf. VK-Preis: ca. 80 Mark, Hersteller: Titus, Frankreich, Muster von: Hersteller.

Ein kleiner lederbejackter Fuchs, hauptberuflich – und ohne Lederjacke – Firmenmaskottchen von Titus gibt sich die Ehre in einem Jump & Run. Der Name? Titus the Fox!

Titus hat die Aufgabe oder vielmehr das Ziel, Foxinchen, seine Verlobte, aus den Griffeln der Schergen Scheich Hassans zu befreien. Da sitzt sie nun und schluchzt im fernen Land der krummen Säbel und meist runden Felafel – was tun?

Herr Fuchs dummerweise sitzt im fernen Paris. Was bleibt ihm übrig? Er macht sich auf die Socken und nutzt im Verlauf des Spiels weitreichende Höhlengänge, um, so scheint es, zu Fuß das ferne Arabien zu erreichen.

Das Spiel an sich, da wären wir. Titus jumpt und runt durch die mäßig bevölkerte Gegend, sammelt hier und dort mal einen Gegenstand auf. Derer gibt es verschiedenartige. So kann man Flaschen etc. als Wurfgeschosse und Kisten zum Hochstapeln, respektive Eröffnen neuer Perspektiven & Wege benutzen.

Des weiteren gibt es eine Bowlingkugel (zur Endgegnerbekämpfung), ein Skateboard und noch andere Fortbewegungsmittel, die das Vorankommen im jeweiligen Level erleichtern, bzw. erst ermöglichen.

Vertrackt & zugenäht

So kämpft sich Titus durch die reichlich vorhandenen Levels (15 an der Zahl), und es sind wohl eher die bei dem recht hohem Spieltempo vertrackten Zielsprünge und manche m.E. unangemessen schwierig gestalteten Gegner, als die in den Leveln verteilten Fortkommensrätsel, die dem Joystickschwinger das Leben zur Qual machen.

Hier haben sich die Jungs vom Team allerdings etwas einfallen lassen, das den Besitz einer Prozessorbremse überflüssig macht: auf Tastendruck wird das Spieltempo halbiert, was zwar ausgesprochen ruckelig vonstatten geht, sich aber gezielt an (zu) schwierigen Stellen einsetzen läßt.

Ein weiterer Tastendruck bringt – was sonst nicht der Fall ist – die Score- und Lebensanzeige auf den Bildschirm, den sonst nur Titus' Energiepegel ziert.

Gefahren gibt es in Hülle und Fülle, angefangen bei Schlägern, Clochards und Hunden über Würmer & Araber bis hin zu marioesken Flammen- und Energiegebilden sowie Tropfsteinen, die natürlich gerade dann aus ihren Jahrtausende alten Verankerungen brechen, wenn Titus unter ihnen steht, und somit ein gewisses Eigenleben an den Tag legen. Grafisch ist das alles ganz hübsch anzusehen, vorausgesetzt, man hegt nicht irgendeine unterschwellige Abneigung gegen französische 'Comic'-Grafik dieser Art in genau diesen Farben. Letztere hat man übrigens fast konsequent im gesamten Spiel eingesetzt.

Kommen wir noch auf den Sound zu sprechen. Hier hat man sich leider nicht mit Ruhm bekleckert. Die teilweise arabisch angehauchte Musik ist zwar noch vertretbar, doch die Soundeffekte sind weder besonders passend noch irgendwie schön anzuhören. Mehr als ein Ächzen und Krachen kommt leider nicht aus den Lautsprechern.

Was bleibt zu sagen? Titus the Fox ist ein im Grunde genommen gut konzeptioniertes Spiel, das aber immer wieder an der etwas starr wirkenden Umsetzung krankt. ■

Uli

Fuchs Titus in Aktion.

Hier riecht es nach Fisch . . .

Dieser Herr hat sicherlich kein Abitur. . .

. . . diese auch nicht!

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Kategorie	Wertung
Grafik	9
Sound	6
Spielablauf	7
Motivation	8
Gesamtnote	8

»ZUFRIEDENSTELLEND«

Auf Eris wenig neues

Das Gamma-System kommt offenbar nie zur Ruhe. Nachdem unser tapferer Söldner die durch den Kometen Damocles verursachte Bedrohung abgewendet hat, darf er im dritten Teil der Saga wieder seinen Kopf zum Wohl der Menschheit hinhalten.

MERCENARY III

System: Amiga (getestet), geplant für: Atari ST, empf. VK-Preis: ca. 90 Mark, Hersteller: Novagen, England, Muster von: Hersteller.

Diesmal ist es der Planet Dion, der von einer Katastrophe bedroht wird. Diese ist allerdings zur Abwechslung mal nicht kosmischen Ursprungs, sondern rein menschlicher Natur. Der zwielichtige P. C. Bil, der uns schon in der ersten Folge begegnete, plant, auf der Insel Dion North ein Bergwerk zu eröffnen. Dieses würde katastrophale Folgen für die Umwelt haben, und so macht sich der wackere Söldner auf die Socken, um Bils Pläne zu vereiteln. Mit Auto, Flugzeug und Raumschiff macht er sich auf den Weg, um die Planeten nach wichtigen Gegenständen abzusuchen, auch trifft er des öfteren auf Personen, die ihm mehr oder weniger hilfreiche Informationen geben. Wer schon Damocles gestoppt hat, dem dürfte die ganze Geschichte irgendwie bekannt vorkommen.

Von Söldnern und Vektoren...

Auge in Auge mit dem Gegner

Sechs Wege zum Erfolg

Auf den ersten Blick hat sich in **Mercenary** III von **Novagen** im Vergleich zum Vorgänger nicht viel geändert. Das Grundprogramm scheint das gleiche wie bei Mercenary II zu sein – sowohl optisch als auch akustisch, auch paßt das Spiel wie gehabt komplett in den Arbeitsspeicher.

Allerdings haben sich einige neue Elemente ins Spiel eingeschlichen. Die obligatorischen Teleporter, Autos und Flugzeuge gibt es immer noch, allerdings gestaltet sich die Suche nach Transportmöglichkeiten nicht mehr ganz so schwierig. Ein komplexes System aus öffentlichen Verkehrsmittels gestattet das schnelle Erreichen der wichtigsten Schauplätze, engt allerdings die Bewegungsmöglichkeiten etwas ein, so daß sich die Suche nach freien Transportmitteln doch lohnt.

Ach ja, und die Story hat sich natürlich auch etwas gewandelt. Der Spieler hat immer noch freie Wahl der Ziele und Mittel, eine einfache Forschungsreise durch das Gamma-System ist ebenso möglich wie die Konfrontation mit P. C. Bil.

Sechs verschiedene Wege zum Sieg über Bil soll es geben, fünf davon kann der entnervte Neuling in ihren Grundzügen in einem im Lieferumfang enthaltenen Hintbook nachlesen, der letzten Herausforderung muß er sich selbst stellen.

Ob man Bil nun politisch, wirtschaftlich oder militärisch aufs Abstellgleis leitet, bleibt dem Spieler überlassen, Möglichkeiten für jedes Szenario gibt es zur Genüge.

Trotz des Mangels an wirklicher Innovation verspricht auch dieser Ausflug ins Gamma-System interessant und ertragreich zu werden. Sowohl für den Söldner, der innerhalb von 24 Stunden steinreich (zumindest auf dem sechsten Weg) werden kann, als auch für den Spieler, der die Herausforderung annimmt. (Allerdings wird letzterer wohl kaum mit 24 Stunden auskommen...) ■

Michael Anton

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Kategorie	Wertung
Grafik	10
Sound	5
Spielablauf	9
Motivation	10
Gesamtnote	9

»GUT«

Wenn es beim Sport ernst wird...

MICROPROSE GOLF

MICROPROSE FORMULA ONE GRAND PRIX Geoff Crammond

Bei MicroProse nehmen wir Sport sehr ernst, weil wir wissen, daß Sie genauso denken.

Doch es ist nur ein Spiel.

Vergessen Sie das nicht, wenn Sie unsere Simulationen spielen.

MICROPROSE™
SIMULATION • SOFTWARE

MicroProse Ltd. Unit 1, Hampton Road Industrial Estate, Tetbury, Glos. GL8 8DA. Tel: 0666 504 326

VOLFIED (Atari ST)

Hersteller: Empire/Taito, England, empf. VK-Preis: ca. 75 DM, Muster von: Die Kassette, 4950 Minden.

Volfied auf dem Atari ST gleicht in nahezu allen Punkten der Amiga-Version dieses Quix-Abklatsches. Quix? War das nicht dieses Spielchen, bei dem man Linien zeichnen muß, um Rechtecke zu basteln, deren Fläche ausgefüllt wird? Jawoll! Natürlich sind die vergangenen elf Jahre nicht spurlos an diesem Game vorbeigegangen: Neu sind die Feinde, die Extras (Laser, Speed-Up, etc.) sowie die Bonuspunkte für jedes Prozent über den geforderten 80% der auszufüllenden Fläche. Bei der ST-Fassung gibts jedoch wiederum keine 1:1-Umsetzung der 17 Original-Automatenlevels. Von Vorteil ist jedoch der wackere Digi-Sound und die (gegenüber der Amiga-Fassung) erhöhte Spielgeschwindigkeit beim Linienziehen, denn in diesem Punkt gabs beim Amiga Zeitlupenruckeln. Schade, daß die Steuerung ein wenig hakelig geraten ist: Volfied verbleibt so nur im Durchschnitt.

msu

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Kategorie	Wertung
Grafik	8
Sound	9
Spielablauf	7
Motivation	7
Gesamtnote	7

»ZUFRIEDENSTELLEND«

Hübsches Outfit und gut spielbar: VOLFIED auf dem ST

Viel zu langsam!

SUPER SPACE INVADERS (PC)

Hersteller: Domark, empf. VK-Preis: ca. 100 Mark, Muster von: Bomico, 6092 Kelsterbach.

Letztendlich kann nun auch die Spielesammlung unserer PC-Freaks mit Domarks 'Super Space Invaders' aufgestockt werden. Allerdings könnte es sein, daß sie nicht so recht Freude daran haben werden.

Im Vergleich zu der Amiga-Fassung ist die Spielgeschwindigkeit noch langsamer geworden und die Schußfrequenz der Kanone ebenso. Dafür schießen unsere Gegner um so mehr und flächendeckend. Teilweise ist ein Entkommen schwer möglich.

Die Grafik (VGA) ist genau wie bei der Amiga-Version, dafür mußte der Sound gehörig abspecken. Auf der einen Seite wird die Rolandkarte unterstützt, auf der anderen die Adlib. Die goldene Mitte, Soundblaster, wurde vernachlässigt. Daher, ein nicht so pralles Ergebnis.

kate

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Kategorie	Wertung
Grafik	7
Sound	5
Spielablauf	6
Motivation	4
Gesamtnote	5

»MANGELHAFT«

ALIEN STORM (C-64)

Hersteller: Sega/U.S. Gold, empf. VK-Preis: ca. 50 DM, England, Muster von: Die Cassette, 4950 Minden.

Der Alien Storm bricht über die Menschheit herein: Fiese Typen von Outer Space schleimen auf der Erde rum und wollen die Menschheit versklaven. Zwei Superknaben oder eine Söldner-Amazone können somit endlich losballern, so es denn der Spieler will.

Dieser wird sich allerdings zweimal überlegen, ob er das schwabbelige Gemetzel in sechs Leveln mitmachen möchte, denn bei dieser Konvertierung wird die Computer-Steinzeit urplötzlich wieder springlebendig. Nicht daß es allein am C-64 liegen würde – es sind die haarsträubenden Programmmängel, die das Game ins Abseits drängen: Grafik zum Abgewöhnen, lediglich eine Schußvariante, dazu Gegner im torkelnden Vollrausch und Sound im Hänschen-Klein-Stil.

Angesichts dieser und anderer Schandtaten liegt die Vermutung nahe, daß die Hersteller den C-64 jetzt wohl vollends abgeschrieben haben. Billig konvertieren und

Grausig – der C-64 am Ende?

nochmal absahnen – das scheint jetzt auch die Devise bei U.S. Gold zu sein. Goodbye, Brotkiste; die Zeit mit dir war schön....

msu

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Kategorie	Wertung
Grafik	1
Sound	3
Spielablauf	1
Motivation	0
Gesamtnote	1

»SEHR MANGELHAFT«

Kein Scherz!
Eröffnung 1. April
3000 Hannover
Georgswall 3

FUNNY-SOFTWARE

Konsolen zu teuflischen Preisen (siehe Konsolenteil)

Inh. Oliver Heck

Versandzentrale: Stuttgarter Str. 99,7000 Stuttgart-Feuerbach

Telefon 07 11 - 8 56 85 34 - 85 03 25 - 8 17 99 95

Fax 07 11 - 85 76 70 - Btx *Funny-Software #

Entertainment-Center:

Stuttgarter Str. 99, 7000 Stuttgart-Feuerbach

Schreiberstr. 18, 7800 Freiburg • Storchenstr. 5b, 7080 Aalen • Georgswall 3, 3000 Hannover

Bestellservice:

Saarland: Homburg	Hessen: Frankfurt	Bayern: München	NRW: Kamen	Württemberg: Aalen	Baden: Freiburg
14-18 Uhr	12-18 Uhr	12-18 Uhr	12-18 Uhr	10-18 Uhr	10-18 Uhr
06841/64587	069/613282	089/761908	02307/72181	07361/680633	0761/382590

Für Druckfehler und Irrtümer keine Gewähr – Preisänderungen vorbehalten – Lieferung per Nachnahme, Frachtkosten 8,- – Eilzuschlag 7,- – Ausland: Nur Scheck, Vorauskasse + 21,-
Alle vorherigen Preise verlieren hiermit ihre Gültigkeit

SUPERAUSWAHL - TEUFLISCHE PREISE - AKTUELLE NEUERSCHEINUNGEN

Und wie immer: Topservice mit der gewohnten unverbindlichen Beratung.

Programm	AMIGA	ATARI	IBM
3D Konstruktions Kit	119,95	119,95	119,95
4D Sports Boxing	64,95	-	-
4D Sports Driving	72,95	-	-
A.T.P. Airline	-	-	87,95
Abondoned Places	78,95	-	-
Advantage Tennis Tour	59,95	-	69,95
AGE	78,95	78,95	86,95
Air Combat Aces	74,95	74,95	86,95
Air Sea Supremacy	74,95	74,95	89,95
Air, Land & Sea	84,95	-	89,95
Airbus 320	94,95	94,95	-
Airline	-	-	72,95
Amberstar	81,95	81,95	-
Another World	64,95	64,95	-
Apydia	72,95	-	-
B.A.T 2	-	-	
Baby Jo go home	69,95	69,95	74,95
Bandit Kings	82,95	-	82,95
Barbarien 2	64,95	64,95	-
Bards Tale Triology	-	-	86,95
Battle Isle	74,95	74,95	79,95
Big Business	58,95	58,95	62,95
Birds of Prey	74,95	-	-
Black Gold	69,95	69,95	74,95
Blues Brothers	62,95	62,95	68,95
Buck Rogers 2	-	-	72,95
Bundesliga Man. Prof.	69,95	-	69,95
Castles	72,95	-	79,95
Castles Data Disk	-	-	44,95
Castles of Dr. Brain	-	-	88,95
Celtic Legends	74,95	-	-
Chessmaster 3000	-	-	82,95
Chuck Yeager 2.0	69,95	69,95	74,95
Chuck Yeager Air Combat	-	-	79,95
Civilization	-	-	89,95
Civilization deutsch	-	-	104,95
Conquestator	78,95	-	-
Cruise for a Corps dt.	72,95	72,95	-
Darkmann	72,95	72,95	-
Das Boot	74,95	-	86,95
Death or Glory	-	-	86,95
Demonsgate	-	-	-
Deuteros	74,95	74,95	-
Devious Desings	64,95	64,95	-
Die Kathedrale	83,95	83,95	83,95
EccoQuest	-	-	89,95
Elvira Mistress 2	78,95	-	89,95
ESS Mega	-	-	86,95
Eye of Beholder dt.	74,95	-	84,95
Eye of Beholder 2	-	-	78,95
F 117 A Nighthawk	-	-	88,95
F-15 Operation Disk	-	-	49,95
F-15 Strike Eagle 2	82,95	82,95	82,95
F-16 Falcon 3.0 eng.	-	-	94,95
F-19 Stealth Fighter	74,95	74,95	89,95
Fantastic Voyage engl.	74,95	-	-
Fascination	74,95	74,95	89,95
Fate Gates of Dawn	76,95	76,95	-
Flight o.t. Intruder	77,95	77,95	-
Flight Planner	-	-	72,95
Formula O. Grand Prix	79,95	79,95	-
Free D.C.	-	-	94,95
Genghis Khan	83,95	-	83,95
Gobliiins	72,95	-	72,95
Gods	62,95	62,95	78,95
Golden Eagle	-	64,95	72,95
Great Courts Tennis 2	68,95	68,95	74,95
Gunship 2000	-	-	87,95
Harlequin	64,95	-	-
Harpoon 2	78,95	-	89,95
Heart of China dt.	84,95	-	94,95
Heimdall	74,95	84,95	-
Home Alone	64,95	-	74,95
Hudson Hawk	64,95	64,95	-
Hyperspeed	-	-	99,95
Indiana Jones Adv.	69,95	69,95	74,95
Indiana Jones 4	a.A.	a.A.	a.A.
James Pond II	64,95	64,95	
Jimmy White Snooker	69,95	-	-
Kick Off II	58,95	58,95	64,95
Kid Gloves II	64,95	64,95	-
Kings Quest 5 dt.	86,95	-	99,95
Knightmare	74,95	74,95	-
Knights o.t. Sky	77,95	77,95	94,95
Leander	74,95	-	-
Legend of Fearghail	69,95	69,95	74,95
Leisure Suit Larry 3 dt.	96,95	-	96,95
Leisure Suit Larry 5 dt.	96,95	-	96,95
Lemmings	62,95	62,95	-
Lemmings Data Disk	54,95	54,95	54,95
Lemmings Standal. Vers.	62,95	62,95	74,95
Lethal Xcess	67,95	-	-
Life & Death	69,95	69,95	-
Life & Death 2	-	-	74,95
Links	-	-	86,95
Links II (Pro)	-	-	86,95
Links Bartan Creek	-	-	44,95
Links Bayhill Course	-	-	44,95
Logical	59,95	54,95	59,95
Lotus Espr.Tur. Chal.2	69,95	69,95	-
Lèmpereur	-	-	99,95
M-I Tank Platoon	74,95	74,95	87,95
Mad TV	-	-	86,95
Magic Candle II	-	-	78,95
Magic Pockets	64,95	62,95	-
Manchester Un. Eur.	59,95	59,95	-
Martian Memorandum	-	-	86,95
Master Golf	79,95	79,95	-
Maupiti Island	64,95	64,95	74,95
Mega Lo Mania	72,95	72,95	-
Mega Twins	64,95	64,95	-
Megatraveller 2	-	-	79,95
Mercs	64,95	-	-
Micropose Soccer	64,95	64,95	64,95
Midwinter 2	78,95	78,95	-
MIG 29 Super Fulcrum	86,95	86,95	99,95
Might & Magic 3 dt.	89,95	-	89,95
Monkey Island	89,95	89,95	94,95
Monkey Island II dt.	89,95	-	89,95
Monkey Island e.	-	-	74,95
Monster Pack II	64,95	-	-
No. 1 Collection	69,95	69,95	79,95
On the Road	69,95	69,95	-
P.P. Hammer	54,95	-	-
Panzer Battles	64,95	-	-
Paperboy II	-	-	64,95
Paragliding	a.A.	-	a.A.
PGA Cours Disk	42,95	-	42,95
PGA Tour Golf Plus	78,95	-	82,95
Pirates	63,95	68,95	64,95
Pit Fighter	69,95	69,95	69,95
Police Quest 2	86,95	96,95	86,95
Police Quest 3 dt.	-	-	86,95
Pools of Darkness	-	-	74,95
Populous II	67,95	67,95	-
Populous Editor	44,95	-	-
Power Monger	74,95	74,95	-
Power Mo. Data Disk	42,95	42,95	-
Railroad Tycoon	78,95	74,95	84,95
Realms	74,95	74,95	-
Red Baron dt.	96,95	-	96,95
Return of Medusa 2	66,95	66,95	74,95
Riders of Rohan	62,95	-	79,95
Rise o.t. Dragon dt.	82,95	-	86,95
Robin Hood (Sierra)	-	-	86,95
Robocop 3	64,95	-	-
Roger Rabbit	a.A.	-	78,95
Rolling Ronnie	69,95	69,95	-
Romance o.t.Kingd. 2	104,95	-	104,95
Sanctuary	79,95	-	79,95
Search for the Titanic	-	-	74,95
Secret Weap. o. Luftw.	-	-	94,95
Secret Weapeons P80	-	-	49,95
Shanghai 2	-	-	87,95
Shuttle deutsch	-	-	114,95
Silent Service 2	78,95	78,95	82,95
Sim Ant	-	-	89,95
Sim City & Populous	79,95	79,95	79,95
Sim Earth	-	-	96,95
Smash TV	69,95	69,95	-
Sorcerer´s Appliance	-	-	86,95
Soul Chrystal	72,95	-	78,95
Space Ace II	79,95	79,95	89,95
Space Quest 4 dt.	89,95	-	86,95
Speedball II	64,95	64,95	79,95
Star Control	72,95	-	72,95
Star Treck	-	-	78,95
Starbyte Super Soccer	69,95	72,95	74,95
Starflight II	66,95	-	66,95
Steigenberger Hotelm.	59,95	-	-
Stellar 7	62,95	-	62,95
Strike II	-	-	74,95
Srike Commander			
Strike Fleet	64,95	64,95	-
Suspiciuos Carco	64,95	-	-
T.N.T. II	78,95	-	-
Taking of Beverly Hills	-	-	72,95
Terminator 2	62,95	62,95	74,95
The Games Winter Chal.	-	-	82,95
The Godfather	74,95	-	79,95
The Oath	64,95	-	-
The Simpsons	72,95	72,95	76,95
Their finest Hour	74,95	74,95	74,95
Their finest Hour Miss.	39,95	39,95	39,95
Time Quest	-	-	79,95
Tip Off Basketball	64,95	64,95	-
Top League	74,95	74,95	88,95
Train it	78,95	-	78,95
Transworld	62,95	62,95	68,95
Ultima 6	72,95	-	89,95
Ultima 7	-	-	89,95
Ultima Martian Dreams	-	-	79,95
Uncharted Water	-	-	114,95
USS John Young 2	64,95	-	-
Utopia	74,95	74,95	-
Vengeanie of Excalibur	78,95	-	-
Vroom	64,95	64,95	-
Wayne Gretzky 2 K.C.	69,95	69,95	79,95
Wild West World	84,95	-	84,95
Willy Beamish	78,95	-	86,45
Wing Commander	-	-	84,95
Wing Commander II	-	-	78,95
Wing Com. II Miss D.1	-	-	49,95
Wing Com. Miss D.1 o. 2	-	-	44,95
Winzer	68,95	68,95	72,95
Wolfchild	64,95	64,95	-
World Wrestl. Federt.	64,.95	-	-
WWF Wrestlemania	74,95	74,95	82,95

HARDWARE + ZUBEHÖR

JOYSTICKS:
- Competition Pro, Standard schwarz DM 27,95
- Competition Pro, Standard transparent DM 29,95
- Competition Pro, Standard transparent-blau DM 39,95

JOYSTICKS PC:
- Competition Pro, transparent-blau DM 89,95
- Gravis schwarz DM 92,95
- Gravis transparent DM 96,95

ZUBEHÖR:
- elektr. Bootselektor DM 44,95
- Maus-Joystick Umschalter DM 39,95
- Reis-Ware Maus DM 79,95
- Color-Maus-Graffiti m. Pad DM 99,95
- Syncro Express 3 DM 99,00
- Amiga Action Replay 3f. A500 DM 199,00
- Amiga Action Replay 3f. A2000 DM 219,00
- Mega Maus (280 Dpi) DM 59,00
- Volloptische Maus DM 119,00
- Crystall Trackball DM 114,00
- Nullmodem-Kabel DM 29,95
- Sunnyline Mouse DM 79,95
- Druckerständer DM 34,95
- X-Copy Prof. 5.0 DM 79,95
- Kickstart-Umschaltplatine DM 89,00
- Kickstart-Umschaltplatine incl. 1.3 DM 119,00
- Kickstart-Umschaltplatine incl. 2.0 DM 249,00
- Amiga 500 kompl m.Maus DM 799,00
- Amiga 500 kompl. m. Maus inkl. 1MB DM 829,00
- AMIGA 500 plus DM 849,00
- AMIGA Farbmonitor 1084 S DM 579,00
- TV-Modulator DM 79,95

SPEICHERERWEITERUNG für A 500 auf 1 MB:
- mit Uhr + Accu abschaltbar, Garantie 6 Monate DM 74,00
- mit Uhr + Accu abschaltbar, Garnatie 12 Monate DM 79,00
- mit Uhr + Accu abschaltbar + Railroad Tycoon DM 144,95
- mit Uhr + Accu abschaltbar + Monkey Island DM 153,95
- mit Uhr + Accu abschaltb. + Bundel. Man. prof. DM 134,95

SPEICHERERWEITERUNG
für A 500 Grundversion erweiterbar auf:
512 KB Preis: DM 99,00 1.8 MB Preis: DM 249,00
für A 500 1 MB Chip Ram, wenn Big Agnus vorhanden:
512 KB Preis: DM 129,00 2.3 MB Preis: DM 299,00
für A 2000 abschaltbar Mega Mix 2000:
2.0 MB DM 348,- 4.0 MB DM 548,- 8.0 MB DM 928,00
für A 1000 extern 2.0 MB DM 498,00

LAUFWERKE zu SUPERPREISEN
- 3,5" Floppy Drive extern, slim abschaltb. f. A 500 DM 154,00
- 5,25" FloppyDrive extern, slim abschaltb. f. A 500 DM 154,00
- 3,5" Floppy Drive intern für A 500 DM 154,00
- Laufwerke für PC 3,5" 1,44 MB DM 159,00
- Laufwerke für PC 5,25" 1,2 MB DM 169,00
- Einbaurahmen für 3,5" Laufwerk DM 20,00

Festplatten A508 Oktagon für Amiga 500:
- A508 52 MB (Quantum LPS 52) DM 1.217,00
- A508 105 MB (Quantum LPS 105) DM 1.519,00
- Mehrpreis je 2 MB RAM DM 196,00

Festplatten A2008 Oktagon für Amiga 2000:
- A2008 52 MB (Quantum LPS) DM 1.139,00
- A2008 105 MB (Quantum LPS 105) DM 1.439,00
- A2008 182 MB (Quantum LPS 182) DM 1.998,00
- Mehrpreis je 2 MB RAM DM 196,00

Festplatten Golem SCSI für A500:
- Golem 50 MB DM 969,00
- Golem 100 MB DM 1.269,00

Festplatten Golem SCSI für A2000:
- Golem 50 MB DM 969,00
- Golem 100 MB DM 1.269,00
- Kupke/Golem Turboboard inkl. 2 MB Ram DM 1.498,00
- Flicker Fixer für A500/2000 DM 299,00
- Flicker Fixer für A500/2000 mit Multiscan-Mon. DM 899,00

DRUCKER
- **Fujitsu** DL 1100 24 Nadel DM 898,00
- **Fujitsu** DL 1100 Color DM 948,00
- **MITA** Laser Drucker LP-X1 11 Seiten pro Min./250 Blatt DM 2.798,00

Soundkarte "**Soundblaster**" Version 2.0 dt.
- mit CMS-Chips (Stereo) DM 367,00
- ohne CMS.Chips (Mono) DM 298,00

Soundkarte "**Soundblaster**" Version 2.0 engl.
- mit CMS-Chips (Stereo) DM 333,00
- ohne CMS.Chips (Mono) DM 264,00

Original CDTV von Commodore inkl. Fernbedienung DM 1489,- **CDTV-Games und Anwendungen auf Anfrage**

Diamant und Zauberstab

KYRANDIA – PREVIEW-

System: PC, geplant für: Amiga, Hersteller: Virgin, England.

Für Fans von LucasArts- oder Sierra-Spielen hat Virgin mit diesem tollen Game voller Interaktion und kniffligen Rätseln einen ganz besonderen Leckerbissen auf Lager.

Da sich das Spiel noch in relativ rudimentären Anfängen befindet, konnte bei einem Besuch in der für Virgin arbeitenden amerikanischen Software-Schmiede Westwood Associates natürlich nur ein erster, sehr unvollständiger Eindruck erhascht werden. Der jedoch war schon ganz schön beeindruckend, so daß das Endprodukt Stunden voller Spannung und Herausforderung enthalten dürfte. Der Held erinnert etwas an Robin Hood und bewegt sich auch durch ein Szenario mit viel Wald und Feld. Damit jedoch endet auch schon jegliche Ähnlichkeit.

Das Game wird per Point-and-Click gesteuert, wobei der Held sich sehr schön animiert und mit viel Stil und Tempo durchs ein ganz schön großes Szenario bewegt. Auf dem Bildschirm zeigt sich eine sehr farbenfrohe und bezaubernde Landschaft, in der sich richtig schön fiese Dinge abspielen können. Am unteren Ende des Screens befindet sich das Inventory, in dem man die vielen schönen und brauchbaren Edelsteine und Tränke unterbringt. Letztere kann man entweder auf sich selber anwenden, oder aber damit zu einer Alchimistin gehen und für ein paar Edelsteine andere Tränke bei ihr einhandeln.

Alchimistisches

Jeder Screen ist mit animierten Elementen versehen: Der Kessel blubbert im düsteren und unheimlichen Labor der Alchimistin, man kann sehen, wie die Flüssigkeiten durch die Glasöhren fließen, während Tränke gemixt werden. Der Schwerpunkt von Kyrandia scheint auf dem Lösen von Rätseln zu liegen. Überall gibt es Dinge, deren Zweck erst mal gefunden werden muß. Im Wald zum Beispiel stehen natürlich jede Menge Bäume. Einer von ihnen enthält Edelsteine. Wenn der Held davon jedoch zu viele oder den falschen nimmt, zischt eine Schlange aus den Blättern und beißt ihn. Äpfel dienen der Wegzehrung; vielen der Leute, die man so trifft, lassen sich Informationen entlocken.

Zu Beginn des Abenteuers ist der Spieler ein einfacher Sterblicher. Stellt er sich jedoch geschickt an, kann er sehr bald zu einer sehr mächtigen Person werden. Hat man genug Erfahrung gesammelt, lernt man auch zaubern, wobei sich die Figur des Helden in die eines Zauberers verwandelt, sobald er den Zauberstab schwingt. Belohnungen für das Lösen von Puzzles gibts ebenfalls reichlich.

Grafisch macht Kyrandia selbst jetzt, in diesem frühen Stadium, schon einen hervorragenden Eindruck, sodaß ein echt hochklassiges Programm zu erwarten ist. *ddf*

Drink gefällig?

Reichhaltiges Inventory

Einfach zauberhaft

Schon die Grafik ist hitverdächtig.

In der Gruft ist dicke Luft

Wenn tiefste Dungeons nicht tief genug, stärkste Bannsprüche nicht stark genug und tägliche Rationen labberiger Big Macs nicht abschrekkend genug sind, dann müssen eben fremde Dimensionen als Kerker herhalten, wenn ein Schwarzer Magier zu einer unkontrollierten Gefahr geworden ist.

BLACK CRYPT
System: Amiga, geplant für: Sega Mega Drive, PC, empf. VK-Preis: ca. 80 DM, Hersteller: Electronic Arts, England, Muster von: Hersteller.

Black Crypt, das neueste Werk von Electronic Arts, bedient sich in bester Dungeon-Master-Manier dieses klassischen Szenarios. Zu schnell zu mächtig geworden, wendet sich Esteroth Paingiver, das Wunderkind der Kleriker-Akademie, der Schwarzen Magie zu.

Totale Macht über Astera ist sein Ziel, das er mit Hilfe von Dämonen aus den unterschiedlichsten Ebenen erreichen will. Daß dieses Ziel mit Vernichtung und Tod einhergeht, ist ihm nicht nur einerlei, es bereitet ihm sogar diabolisches Vergnügen.

Mit einem letzten verzweifelten Versuch und unter Aufbietung sämtlicher magischen Kräfte ist es den wenigen Überlebenden der weißen Magiergilden von Astera gelungen, Esteroth in einem gigantischen Kampf mitsamt seinem dämonischen Heer in eine andere Dimension zu zwingen. Deren Zugang liegt im untersten Level eines gigantischen Dungeons.

Leider hat sich inzwischen ein Riß an der Nahtstelle der Dimensionen gebildet, und Esteroths dunkle Mächte bedrohen wiederum das Land. Eure Aufgabe als Helden vom Dienst ist es nun, eine vierköpfige Party durch die Labyrinthe des Dungeons zu führen, um den Riß zu schließen und Esteroth auf immer zu verbannen.

Klassische 3D-Grafik

Die Grafik von Black Crypt orientiert sich am klassischen Dungeon-Master-Vorbild. Man durchstreift die mit Teleport-Feldern, Spinnern, Schaltern, Fallgruben und nützlichen Gegenständen reich gesegneten 3D-Labyrinthe und versucht sich in tiefere Levels vorzukämpfen. Die Puzzles verlaufen nicht immer gradlinig: Oft genug muß man dabei Rätsel in tieferen Levels erledigen, bevor man überlebensnotwendige Aktionen in höheren bestehen kann.

Die sehr komfortable Bedieneroberfläche läßt nur wenige Wünsche offen. Angenehm ist dabei das einfache Hin- und Herschalten zwischen den einzelnen Charakteren, was den Zeitaufwand in Grenzen hält. Schnell sind auch die Kampfsequenzen, die nicht zugorientiert ablaufen, sondern bei denen gute Reflexe gefordert sind.

Sind die zum Teil recht originellen Monster auch nicht sonderlich aufwendig animiert, können sie dem Spieler trotzdem eine Menge Kopfzerbrechen bereiten (besonders wenn sie noch dazu unsichtbar sind und man in der Eile vergessen hat, sämtliche Informationsscrolls zu lesen ....). Soundeffekte werden spärlich, aber passend und hilfreich eingesetzt.

Wer immer noch voller Sehnsucht auf die Amiga-Version von *Eye of the Beholder 2* wartet, sollte sich die Zeit vielleicht mit Black Crypt vertreiben, obwohl das Programm nicht als bloßer Ersatz, sondern durchaus als Konkurrenz zu sehen ist. ■

Antje Hink

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Kategorie	Wertung
Grafik	9
Steuerung	10
Handlung	10
Atmosphäre	9
Gesamtnote	9

»GUT«

Keine Experimente bei der Grafik

Automapping inclusive – Eine sehr nützliche Option!

Der Blick zum Himmel verheißt nichts Gutes.

Auf Larrys Spuren

LES MANLEY IN: LOST IN L.A.

System: PC (VGA, Mouse, HD), geplant für: Amiga, empf. VK-Preis: 100 Mark, Hersteller: Accolade, USA, Muster von: Hersteller.

Zum zweiten Mal wird Les Manley nun um die Gunst der Spieler ins Rennen geschickt, zum zweiten Mal soll er der Welt zeigen, daß er noch viel smarter ist als sein großes Vorbild Larry Laffer, dessen Erfinder *Sierra* sich eine goldene Nase verdienten. Damit's auch für **Accolade** dazu reicht, mußte man sich jedoch zunächst an die eigene Nase fassen, war doch der erste Part mit Larrys Ebenbild nicht mehr als ein billiger Abklatsch.

Besser, schöner, größer hieß denn auch die Devise für das Abenteuer **Lost in L.A.** Les muß seinen Freund Helmut Bean finden, der mitsamt Freundin im Zuge einer mysteriösen Kidnapping-Serie verschwunden ist. Viele Spuren deuten auf den Boss der „Paramound-Studios", doch es fehlt an Beweisen.

Knifflig erst zum Schluß

Um hinter das Geheimnis zu kommen, bewegt sich Les mit Hilfe einer Stadtkarte von Los Angeles durch fünf zentrale Örtlichkeiten, die im Spielgeschehen erweitert werden. Denn ganz wie beim großen Vorbild verfügt das Spiel über einige Sequenzen, die bei bestimmten Situationen ablaufen und danach neue Möglichkeiten eröffnen. So ist es Les z.B. erst dann möglich, der Schlammschacht von Dominique und Monique beizuwohnen, wenn er zuvor einen Laptop erstanden hat. Für die Show selbst braucht er eine Freikarte – und die gibt es bereits vorher.

Verwicklungen dieser Art sorgen jedoch kaum für Verwirrung, wenn erst einmal das Prinzip klar ist. Zudem bietet „Les 2" im Wesentlichen recht ungefährliche Rätsel, die nur sporadisch mit Fallen bestückt sind. Erst im letzten Drittel des Spieles wird es knifflig, doch bis dahin dürften sich auch Anfänger schon warmgespielt haben. Das gute Vorankommen täuscht allerdings ein wenig darüber hinweg, daß der vom Hersteller verkündete Humor nur selten zum Tragen kam. Die ironischen Seitenhiebe auf die ausgeflippte Gesellschaft Hollywoods sind zwar nett, doch sucht man den anzüglichen Humor eines Larry Laffer vergeblich – Les 2 bleibt kindgerecht.

Immer noch Kinderkrankheiten

Als Ergänzung zum verbal kaum vorhandenen Sex-Appeal des Spiels hätte die Grafik beitragen können, denn sie wurde mit richtigen Schauspielern digitalisiert und dann in die gemalten Hintergründe eingefügt. Doch zum einen ist die Qualität der Digi-Bildchen recht mäßig, zum anderen ist die zeichnerische Güte im Vegleich zur Konkurrenz nur Durchschnitt. Und noch etwas: Les 2 läßt sich zwar kinderleicht mit der Maus spielen, doch ist an vielen Orten nicht erkennbar, ob es denn noch weiterführende Wege gibt. Warum gibt es hier keine kleinen Hilfen?

Dem Anspruch als vollwertigen Larry-Ersatz kann Accolade mit diesem Produkt also nicht genügen. Les 2 ist zwar ganz passabel in Szene gesetzt worden, doch leidet der Held nach wie vor an Kinderkrankheiten. Will heißen: Accolades zweiter Anlauf wandelt zwar schon zielsicherer auf Larrys Spuren und spielt sich durchaus unterhaltsam, aber dem hohen Standard der Konkurrenz (siehe **Lucasfilm**) hinkt man immer noch hinterher.

Michael Suck

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	7
Steuerung	8
Handlung	7
Atmosphäre	7
Gesamtnote	7

»ZUFRIEDENSTELLEND«

Sierra und die Fischstäbchen

ECO QUEST – THE SEARCH FOR CETUS

System: PC (VGA, HD, Soundkarten werden unterstützt), geplant für Amiga, empf. VK-Preis: ca. 120 Mark, Hersteller: Sierra, U.S.A., Muster von: Wial-Versand, 8038 Gröbenzell.

Eine neue Serie von Adventures startet **Sierra** mit **Eco Quest – The Search for Cetus**. Die Zielgruppe sind Kinder ab 10 Jahren, das Anliegen die Herausbildung von ökologischem Bewußtsein. Die Story soweit: Der Vater von Adam, letzterer seines Zeichens Dreikäsehoch und Nachwuchs-Ökologe, ist Forscher an einem Meeresforschungsinstitut. Eines Tages erweist sich ein Delphin, der zu Genesungszwecken auf der Station zu Gast ist, als sehr intelligent und gesprächig. Adam schließt Freundschaft mit dem Tier und wird von ihm zu einem Abenteuer unter Wasser eingeladen. In dessen Verlauf ist nicht nur Großreinemachen auf dem Meeresboden angesagt, es gilt auch, einen handfesten Umweltskandal aufzudecken und den König der Meere, einen recht sympathischen Wal, aus einer mißlichen Lage zu befreien.

Die Story ist also eher Kiddie-Stuff, entsprechend einfach sind auch die meisten Rätsel. Allerdings dürfte es dem primären Publikum hierzulande doch noch etwas an Englischkenntnissen mangeln, um wirklich Freude an dem Programm zu haben. Schade, daß das Programm momentan noch etwas an der Zielgruppe vorbeigeht, denn erst, wenn nicht nur das Programm, sondern auch alle (!) Papierbeilagen übersetzt sind, können es die hiesigen Kids wirklich genießen. In der vorliegenden Form sollte man zumindest drei Jahre Schulenglisch mitbringen, erfahrene Adventure-Spezialisten werden dieses Spiel wohl mal schnell zwischendurch verspeisen. (Was immerhin ein wohlschmeckender Happen wäre, denn Grafik und Sound sind wirklich hervorragend, die Steuerung der bereits gewohnte Icon-Standard.) ■

man

EcoQuest 1: The Search for Cetus 141 of 725 pts.

EcoQuest 1: The Search for Cetus 460 of 725 pts.

Öko-Story von einen Delphin

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	11
Steuerung	10
Handlung	6
Atmosphäre	10
Gesamtnote	7
»ZUFRIEDENSTELLEND«	

Schattenland

SHADOWLANDS

System: Amiga, geplant für: Atari ST, PC, empf. VK-Preis: ca. 80 Mark, Hersteller: Domark, England Muster von: Hersteller.

Nach einer mißglückten Flucht vor den Horden aus dem Schattenland findet ihr Euch als Geist in dieser Welt wieder. Glücklicherweise könnt Ihr vier Krieger nach Eurer Pfeife tanzen lassen, so daß sie in den **Shadowlands** nach Eurem Leichnam suchen können, um ihn wiederzubeleben. Dies stellt auch gleichzeitig das Ziel dieses neuen Rollenspiels von **Domark** dar. Die Steuerung erfolgt hierbei über vier Abbildungen der Party-Mitglieder. Durch Anklicken der verschiedenen Körperteile werden Gegenstände in den Dungeons aufgehoben, benutzt, angesehen und die Party oder auch nur einer allein über das Spielfeld bewegt.

Gut: Die übersichtlichen Menüs.

Wie es sich für ein Rollenspiel gehört, werden in einem speziellen Menu die Erfahrungs-, Magie-, Gesundheitswerte und der ganze Rest verwaltet. Weiterhin bekommt man hier einen Überblick über die aufgesammelten Gegenstände und Schriftrollen, mit denen man die verschiedensten „Spells" aktivieren kann. Wie der Name schon sagt, spielt die Geschichte die meiste Zeit im Dunkeln. Die einzigen Lichtquellen sind Fackeln, die durch das „Photoscape"-System sehr realistische Licht- und Schattenspiele hervorrufen.

Auch die aufzusammelnden Gegenstände sind im Dunkeln kaum zu erkennen. Außer dem Lichteffekt ist die Grafik mittelmäßig: Zwar ganz gut gezeichnet, aber die Sprites sind klein geraten. Der Titelsound ist ganz nett, dafür erklingen im Spiel nur Geräusche, die teilweise ziemlich nervig sind. Trotzdem stimmt die Atmosphäre, und das ist ja wohl am wichtigsten. ■

nk

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	7
Steuerung	9
Handlung	8
Atmosphäre	9
Gesamtnote	9
»GUT«	

● 75 vorgefertigte Instrumente / weitere erstellbar ● 10 fertige Beispiellieder / weitere können selbst komponiert werden ● unterstützt die gängigen Soundkarten, sowie den PC-Lautsprecher ● leicht bedienbare Benutzeroberfläche im SAA Standard ● komplett multitaskingfähig ● läuft auch unter Windows™ ● wahlweise über Maus oder Tastatur steuerbar ● kompatibel zum Amiga-Soundtracker (Soundtracker-Module können geladen und abgespielt werden) ● umfangreicher Editor für Instrumente, Takte und ganze Lieder ● mit dem mitgelieferten Soundtreiber können die erstellten Lieder in eigene Programme eingebaut werden ● bis zu 11 Stimmen gleichzeitig ● eingebautes Hilfefenster ● beliebig viele Fenster gleichzeitig ● Sounderzeugung ähnlich wie bei Yamaha DX-7 Synthesizer ● noch nie dagewesene neuartige Computerklänge ●

Freude schöner GÖTTERFUNKEN

Alle Artikel sind in begrenzter Stückzahl erhältlich. Bitte benutzen Sie die Bestellkarte!

PC-Sound – Pack 1

enthält die PC-Soundman-Package (voll AdLib- und Covox-kompatibel, Aktivboxen, Kopfhörer) sowie Logical, Mad TV & das brandneue MACS Opera-Soundtool für nur

DM 249,-

PC-Sound – Pack 2

enthält „lediglich" MACS Opera & Circus Attraction, kostet dafür aber auch nur

DM 149,-

Der Trick mit der Bananenschale ....

.... ist immer wieder wirksam

Hasenjagd

Damit wir uns recht verstehen: Nicht Bugs Bunny ist der Held, sondern Roger Rabbit, und nicht der Hase wird gejagt, nein, der Hase jagt selber. Verkehrte Welt? Naja, wenn Mama damit droht, Roger an die Tierversuchsanstalt zu verkaufen, wenn er auf ihren kleinen Liebling Baby Herman nicht ordentlich aufpaßt, dann fährt ein harmloser Hase natürlich Panik, wenn ihm der kleine Teufelsbraten entwischt.

HARE RAISING HAVOC

System: PC, geplant für: Amiga, empf. VK-Preis: ca. 90 DM, Hersteller: Disney/Infogrames, Frankreich, Muster von: Bomico, 6092 Kelsterbach.

Roger jagt also Baby Herman hinterher, der die Mücke durch den Hauseingang gemacht hat. Leider ist Roger im Haus eingesperrt (Herman hat an alles gedacht), sämtliche Türen sind verschlossen, der Schlüssel ist weg, deshalb ist mit Jagen erst einmal nicht allzuviel. Roger muß sich statt dessen in bester Gobliiins-Manier seinen Weg in den nächsten Schauplatz erarbeiten. Harken, die ihm dabei auf die Nase hauen, Piranha-Goldfische, beißlustige Mäuse, verbrannte Pfoten oder Wäschemangeln sorgen dafür, daß das Unterfangen nicht ohne Probleme vonstatten geht.

Das Game lebt von den vielen Trickfilm-Elementen, mit denen Roger fertig gemacht wird. Die kennt man zwar aus dem Fernsehen zur Genüge, Spaß machts aber trotzdem immer wieder, besonders wenn man selbst am Hebel, sprich: Mousebutton sitzt, und Roger damit voller Begeisterung vom Ventilator in die Ecke schleudern läßt. Viel Auswahl an Aktionen gibt es nicht, man muß einfach an jeder Stelle der nicht allzu großen Szenarien alles ausprobieren, was einem zur Verfügung steht. Je verrückter die Idee, umso größer die Erfolgsaussichten. Da machen selbst Flops noch Freude. Hat man keinen Soundblaster drin, ist man zwecks Geräuschberieselung auf die Sound Source angewiesen, eine Disney-eigene Entwicklung. Da geht echt die Post ab, denn außer den FX darf man sich dann auch an der Sprachausgabe erfreuen, bei der die Original-Filmstimmen zu bewundern sind. AdLib-Besitzer schauen leider in die Röhre, und ansonsten quäkt halt' die eingebaute Tröte mehr oder minder schräg vor sich hin.

Fingerspitzengefühl

Kitzlig ist vor allem die Einstellung des Games auf die für den jeweiligen Rechner richtige Geschwindigkeit. Tut man das nicht, ist das Game derartig langsam, daß sich Roger in Zeitlupe bewegt, und der Spielspaß superschnell auf dem absoluten Nullpunkt landet. Vorteil: die Actionsequenzen sind ohne Probleme zu bewältigen. Schafft man es jedoch, ein angenehmes Spieltempo zu erwischen, darf man sich quasi einen eigenen Trickfilm zusammenbauen. Da die Szenen bei jedem Neubeginn jedoch immer nach demselben Muster ablaufen, ist eine längerfristige Motivation fraglich. Bis man den kompletten „Film" jedoch das erste Mal ganz geschafft hat, dürfte Roger einige blaue Flecke mehr, und der Spieler einige recht vergnügliche Stunden hinter sich haben. ■

Antje Hink

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	10
Steuerung	9
Handlung	9
Atmosphäre	8
Gesamtnote	9
»GUT«	

Ewige Ferien

ETERNAM

System: PC, geplant für: –, Hersteller: Infogrames, Frankreich, empf. VK-Preis: ca. 120 DM, Muster von: Hersteller.

Stressgeplagte Abenteurer

Das nennt man eine echte Überraschung: Ein Hauptgewinn flattert Don Jonz ins Haus, der garnicht weiß, wie er zu dieser Ehre kommt. Der Preis besteht in einem Ferienaufenthalt im ultimaten Urlaubsparadies: der Inselgruppe Eternam. Frohgemut macht sich Don auf, das unerwartete Geschenk zu genießen. So ganz ohne Macken ist die Gabe jedoch nicht, denn irgendjemand hat der Glücksfee ganz gewaltig ins Handwerk gepfuscht. Kein Geringerer als Dons Erzfeind, ein gewisser Mister Nuke, hat da am Schicksalsrädchen gedreht, denn was als entspannender Aufenthalt in romantischen Ritterburgen beginnt, entpuppt sich schnell als reichlich anstrengender Kampf ums Überleben.

Von wegen Erholung!

Das Ferienparadies setzt sich aus sechs Inseln zusammen, auf denen die unterschiedlichsten Zeitepochen erlebt werden können. Mittelalter, HiTech, Pyramiden oder französische Revolution: Von allem wird ein bißchen geboten. Puzzles gibts en masse, von den die sieben Eignungstests, die Don gleich zu Anfang im Auftrag des Herzogs zu bestehen hat, noch die geringsten Probleme darstellen. Blitzeschleudernde Steinaugen, die mit Zwiebelschalen zu Tränen gerührt werden oder Schilder, denen man ganz einfach folgen muß, obwohl sich alles in einem dagegen sträubt (die Lösung MUSS doch falsch sein, das wäre doch VIEL zu einfach) – Um-die-Ecke-Denken ist häufig gefragt. Aber auch einfache Aufgaben wie Briefe zustellen oder Schlüssel finden warten auf Erledigung.

Ein Kernpunkt bei Eternam ist die Konversation mit den anderen Charakteren. Viele von ihnen haben eine ganze Menge zu sagen, man muß sie nur das Richtige fragen. Doch Achtung: Hier wie im wahren Leben sind auch viele Langfinger unterwegs, die die mühsam erlaberten Moneten (wenn man manche Leute nur lang genug nervt, geben sie einem sogar Geld, damit man nur endlich abhaut ....) während eines kleinen Schwätzchens unbemerkt abziehen. Die vorgefertigten Antworten lassen diese Unterhaltungen recht schnell ablaufen, schränken damit allerdings die eigene Phantasie ein – und, wenn man nicht die richtigen Fragen oder Antworten auswählt, enthalten sie dem Spieler notwendige Informationen vor oder schicken ihn im schlimmsten Fall direkt auf die Guillotine.

ASM HIT

„Mehr, bitte mehr!“

Bellende Hunde beißen zwar nicht, aber . . .

Wenn es Nacht wird in Eternam . . .

genügen. Die recht witzigen vergrößerten Sprites peppen das Ganze nochmal auf – da fühlt man sich manchmal in eine Modelleisenbahnwelt versetzt. Und wenn dann noch die toll animierten Sequenzen ins Spiel kommen, in denen die Grafik, was Farben und Bildaufbau anbelangt, mit *Space Ace* locker mithalten kann, ist man dem Programm mit Haut und Haaren verfallen. Auch die Sounds sind nicht von schlechten Eltern.

Die Steuerung ist genial einfach. Fünf Befehl-Icons stehen zur Verfügung, mit denen man sich umsehen, sich unterhalten, einen Gegenstand aufnehmen, ihn anwählen und benutzen kann. Eine Speicheroption mit neun Speicherplätzen ist ebenfalls vorhanden. Ansonsten hält man eben einen Finger auf der entsprechenden Cursortaste und wandert so mit erstaunlicher Geschwindigkeit durch die Lande. Und laßt Euch nicht von den vielen fliegenden Monstern fertig machen, die der nette Mister Nuke, von anderen „Nettigkeiten" mal ganz abgesehen, auf Euch angesetzt hat . . . .

Mit Gags spart das Programm wahrlich nicht. Manchmal liegt man vor Lachen einfach unter dem Tisch, manchmal muß man dreimal überlegen, ob das, was man gerade gesehen hat, wohl wirklich so gemeint ist, wie man es gerade verstanden hat. Abgedreht ist das Game! Und leider auch ziemlich blutrünstig. Fröhliche Fontänen roten Saftes spritzen munter durch die Gegend, wenn wieder mal ein Held sich frustriert von der Brüstung stürzt oder stilecht geköpft wird. Ob's wohl noch entschärft wird?

Tolle Grafik

Super, wenn auch nicht immer so ganz perfekt, ist vor allem die Grafik ausgefallen. Schnelle gefüllte Vektorgrafik, die nicht wie im Vorgängerprogramm Drakkhen nur eben ist, sondern echtes 3D-Gefühl mit Hügeln und Tälern vermittelt, macht das Wandern durch das nicht gerade kleine Spielareal zum Ver-

Deutsch in Bälde

Die Übersetzungsarbeiten für eine deutsche Version laufen zur Zeit noch auf Hochtouren. Laut Auskunft von Infogrames kann mit einer komplett deutschen Ausgabe in den nächsten drei bis vier Monaten gerechnet werden. Wer solange nicht warten will – nun, dem bleibt immer noch der Griff zum Wörterbuch.

Ob englisch, französich oder deutsch, eines ist sicher: Das Game macht süchtig. Ein derartig originelles und noch dazu gut gemachtes Adventure ist mir schon lange nicht mehr untergekommen. Mehr, bitte mehr! ■

Antje Hink

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	11
Steuerung	10
Handlung	10
Atmosphäre	11
Gesamtnote	11
»SEHR GUT«	

SPIELEN SIE DAS SPIEL IHRES LEBENS!

Und zwar dort, wo Spiele zu jeder Tages- und Nachzeit im Mittelpunkt stehen. Nehmen Sie Platz, Ladies and Gentlemen. Es geht nach LAS VEGAS.

Anläßlich des neuen Produktes „Game of Life" verlost LINEL mit ASM zehnmal Spiel total!

1. Preis:
Ein Flug zur CES nach Las Vegas (Januar 1993) inkl. Aufenthalt im Hotel, Verpflegung und Messeeintritt.
Nur ab 21 Jahren: Besuch einer Vegas-Show (bitte Alter angeben)

2. Preis:
Ein CDTV von Commodore

3. Preis:
Ein Wochenende in der Schweiz bei LINEL inkl. Bahnfahrt 2. Klasse, Anreise Freitag, Abreise Sonntag, Aufenthalt und Verpflegung, Interviews mit Programmiern – und ein Riesen-Spielepaket als Erinnerungsgeschenk.

4. Preis:
Ein Spiele-Paket mit allen bisher erschienen Titeln von Linel, Genias und Merit Software für das jeweilige System (bitte angeben)!

5.–10. Preis:
Je ein GAME OF LIFE (bitte System angeben).

Na, Appetit bekommen? So geht unser Spiel:

In dieser und den nächsten beiden ASM-Ausgaben werden wir Euch Fragen stellen. Ihr schreibt uns dann einfach eine Postkarte (bitte keine Briefe!!) mit den richtigen Lösungen aus allen drei Heften.

Das Ganze geht dann an:
ASM
Postfach 870
3440 Eschwege
Kennwort: GAME OF LIFE

Einsendeschluß ist der 3. 7. 1992 (Datum des Poststempels). Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen.

Und hier die erste Frage:
Auf wieviele Zahlen kann man beim Roulette setzen?

Fortsetzung folgt ...

Merit Software

Asche zu Asche

ASHES OF EMPIRE
– PREVIEW –
System: PC, geplant für: Amiga, Hersteller: Mirage, England.

Mike Singleton ist einer der Programmierer, die für Hits wie Midwinter und Flames of Freedom verantwortlich zeichnen. Im Moment arbeitet er zusammen mit seinem Team an einem exklusiven und spannenden Strategie-Adventure, dessen Hauptgewicht auf Action liegt.

Auf der Suche nach der Superwaffe

Die Welt im Überblick

Um was es sich dreht? In einer Alternativwelt bricht ein Imperium auseinander. Die fünf vom Militär beherrschten Republiken dieses Imperiums muß der Spieler, der einer gegnerischen Macht angehört, erobern beziehungsweise auf seine eigene Seite ziehen. Jede Republik wiederum besteht aus acht Staaten. An deren Grenzen beginnt der große Eroberungskrieg. Es gilt, innerhalb eines Zeitlimits die Depots zu erreichen, in denen die Massenvernichtungsmittel des Gegners gelagert werden. Schafft man das nicht – Pech gehabt, Exitus.

Wie bereits *Midwinter* und *Flames* verwöhnt auch Ashes of Empire den Spieler mit einem riesigen „Spiel"-Areal. Mike wollte unbedingt das Feeling eines echten Schlachtfeldes vermitteln; es geht deshalb weniger um die Steuerung eines Einzelkämpfers als um den vernünftigen Einsatz ganzer Truppenteile. Zu erobern gilt es auch 1000 Gebäude, von denen jedes anders ist und jedes einem bestimmten Zweck dient.

Psychologen vor

Aber nicht nur Killen ist angesagt, ein bißchen psychologisches Geschick ist ebenfalls vonnöten. 640 Individuen lassen sich rekrutieren – falls man zuvor ihren Wünschen nachkommt und alle möglichen Aufgaben erledigt. Auch die Bewohner der Gebäude lassen sich zu eigenen Zwecken einspannen, wenn man sie richtig bearbeitet, sprich: besticht, umcharmt oder mit ihnen handelt. Fehlschläge kosten Zeit, und das kann man sich eigentlich nicht leisten.

Jede Republik besitzt außer einer strengen Hierarchie, die es aufzuweichen gilt, natürlich auch noch eine ganz normale Bevölkerung. Diese Bevölkerung ist jedoch in keinster Weise homogen, sondern enthält Minoritäten, die sich ständig benachteiligt fühlen und so für Spannungen im Land selber führen. Das sollte man sich zunutze machen. Alle Personen sind mit einem Schild gekennzeichnet, man kann also sehr leicht erkennen, zu welcher Faktion das Gegenüber gerade zählt.

Kleine Flugstunde gefällig?

Ashes of Empire benutzt eine komfortable Point-and-Click-Maussteuerung. Mittels Icons werden die vielen zur Verfügung stehenden Optionen dargestellt. Zusätzlich zu dem opulenten Gameplay dürft Ihr Euch per Flugzeug in die Wolken begeben und feindliche Flieger abschießen oder, wenn Ihr selbst keine Lust dazu habt, andere Piloten die Arbeit für Euch machen lassen. Außerdem wartet ein U-Boot auf seinen Einsatz, und um mal was ganz anderes zu machen, könnt Ihr sogar skifahren gehen. Eines sollte man allerdings berücksichtigen: Obwohl es eine Menge Übung braucht, um zum Beispiel die Flugzeuge zu fliegen, handelt es sich hier um keine echten Simulationen. Wenn Ihr mit so einem Gerät eine Bruchlandung zum Beispiel auf einem Gebäude macht, ist zwar das Haus kaputt, der Pilot jedoch kommt auf jeden Fall mit dem Leben davon. Feindliche Basen können per Radar geortet werden.

Mit Hilfe des Textes, der je nach Situation auf dem Bildschirm erscheint und detaillierte Informationen liefert, könnt Ihr Euch recht schnell zurecht finden. Karten und Statuszeilen versorgen Euch zusätzlich mit Infos, so daß Ihr sicherstellen könnt, daß die Waffen in ihren Depots nicht zur Zerstörung des Landes eingesetzt werden. ■

ddf

GATEWAY TO THE SAVAGE FRONTIER (C64)

Hersteller: SSI, Preis: ca. 50 DM, Muster von: Wial Versand, 8038 Gröbenzell.

Acht Disketten lang ist das Dungeon&Dragons-Epos Gateway to the Savage Frontier in der C-64 Version. C-64 Besitzer, die Rollenspielfreunde sind, dürfen sich freuen: Auch mit nur 16 Farben und eingeschränkten Sound-Möglichkeiten bleibt die Reise zur wilden Grenze ein Erlebnis. Vom 3-D Labyrinth über die Illustrationen, die zusammen mit den Einträgen in dem beiliegenden Abenteurer-Journal große Teile der Geschichte erzählen bis hin zum ausgefeilten Magiesystem, ist alles vorhanden. An der recht komfortablen Steuerung anderer Systeme wurde nur minimal abgespeckt, so daß das Spielgeschehen kontinuierlich abläuft. Allein, ein wenig Geduld muß der Spieler schon mitbringen, denn bedingt durch den beschränkten Speicherplatz und ein enorm umfangreiches Spiel sind reichlich Diskettenwechsel notwendig.

Strenge Sitten

Was hier geboten wird, ist robuste Rollenspielunterhaltung, die den C-64 und seine technischen Möglichkeiten recht gut nutzt und, dies vor allem anderen, spielbar und unterhaltend ist.

ab

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	8
Steuerung	9
Handlung	8
Atmosphäre	8
Gesamtnote	8

»ZUFRIEDENSTELLEND«

GATEWAY TO THE SAVAGE FRONTIER (Amiga)

Hersteller: SSI, Preis: ca. 90 DM, Muster von: Wial-Versand, 8038 Gröbenzell.

Bewährtes Design mit neuem Inhalt

Auch die eigentlich schon seit langem überfällige Amigaversion dieses Rollenspiel-Epos entspricht voll und ganz dem bekannten SSI-Standard. Neues wird nicht geboten, altes gekonnt verpackt. Noch nicht gelungen ist in diesem Falle allerdings die Festplatteninstallation, die wohl erst (wenn überhaupt) in spätere Versionen des Spiels eingebaut wird. Und Vorsicht: Mit weniger als 1 MB RAM im Amiga müßt Ihr auf den Weg zum Computerladen und damit zum Tor zur Wilden Grenze leider verzichten.

ab

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	8
Steuerung	8
Handlung	8
Atmosphäre	9
Gesamtnote	8

»ZURIEDENSTELLEND«

SOUL CRYSTAL (C64)

Hersteller: Starbyte, 4630 Bochum, empf. VK-Preis: ca. 50 DM, Muster von: Die Cassette, 4950 Minden

Das ist ein netter Zug von der Starbyte-Programmierertruppe: Auch der gute alte C-64 wird mit einer Version des Text-Adventures Soul Crystal beglückt. An der Story hat sich nichts geändert: Dave darf zum ersten Mal im Leben allein verreisen und wählt sich ausgerechnet ein einsames schottisches Dorf als Ferienziel aus. Als er dort unter einem Wasserfall durchschwimmt, kriegt er einerseits einen kräftigen Schlag auf den Hinterkopf und andererseits, weil Schläge auf den Hinterkopf ja bekanntlich das Denkvermögen erhöhen, sofort die richtige Idee, in einer Parallelwelt gelandet zu sein, weil alles wie voher, nur Hunderte von Jahren jünger aussieht. Mit Blut unterschriebene Verträge, Magie und seltsame Wesen begleiten den Helden von da an. Eine Welt soll er retten und dabei auch noch überleben!

Die Story nimmt einige wilde und unerwartete Wendungen und animiert damit zum Weiterspielen. Eine relativ problemlose Benutzeroberfläche macht den Einstieg leicht. Für den 64er ist die Grafik recht gut ausgefallen und auch die Hintergrundmusik kann sich durchaus hören lassen. Und besser zu lesen als bei der Amigaversion ist der in rauhen Mengen daherkommende, nicht immer völlig logische Text allemal. Freunde von (rar gewordenen) Text-Adventures werden trotzdem ihre Freude am Seelenkristall haben.

ab

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	8
Steuerung	9
Handlung	9
Atmosphäre	9
Gesamtnote	9

»GUT«

Ferien einmal anders!

HEIMDALL (Atari ST)

Hersteller: Core Design, England, empf. VK-Preis: ca. 80 DM, Muster von: Die Cassette, 4950 Minden.

Heiße Action im Hohen Norden! Die Story vom in einer Nacht-und-Nebel-Aktion kreierten Helden, der die von Loki geklauten heiligen Waffen der Götter wiederbeschaffen soll, macht auch auf dem Atari unheimlich Spaß (so man im Besitz von 1 MB RAM ist!).

Mit so Wikinger-typischen Sportarten wie Schweinefangen, Zöpfekappen per Axtweitwurf oder Wer-fällt-als-Erster-ins-Wasser wird man gleich richtig eingestimmt. Und dann macht man sich eben mit einer Sechser-Truppe per Schiff auf die Socken zu diversen Inseln, die es zu durchsuchen und von Unholden zu befreien gilt. Zaubersprüche helfen beim Fallensuchen, mächtige Waffen beim Monstermeucheln. Drei Welten (der nordischen Sage entsprechend) stehen dem Abenteurer zur Verfügung. Die Szenarien sind detailreich und sehr ansprechend dargestellt, die Animationen machen Laune. Die Steuerung ist einfach und bereitet keinerlei Probleme.

Nicht nur Muskeln, auch Hirn ist gefragt

Heimdall ist ein Adventure, das auch in der Konvertierung nichts von seiner Attraktion verloren hat und unbedingt zu empfehlen ist.

ab

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	10
Steuerung	10
Handlung	10
Atmosphäre	10
Gesamtnote	10

»GUT«

SPACE 1889 (Atari ST)

Hersteller: Empire, England, empf. VK-Preis: ca. 90 DM, Muster von: Die Cassette, 4950 Minden.

Auch Ataribesitzer (mit 1 MB) können sich jetzt auf die abenteuerliche Reise mit dem hölzernen Raumschiff machen. Das Rollenspiel ist zwar im England des letzten Jahrhunderts angesiedelt, Raumfahrt und Kolonien auf den anderen Planeten des Sonnensystems gibt es aber trotzdem. Das Game hat also einen recht originellen Touch und ist im übrigen komplett in Deutsch gehalten.

Bißchen unübersichtlich, das Ganze.

Leider ist die Grafik bei der Atari-Version genauso fummelig ausgefallen wie auf dem Amiga, besonders die Textpassagen erweisen sich als echter Augenpfeffer. Das eigentliche Actionfeld auf dem Bildschirm ist reichlich klein ausgefallen, auch die Spiellogik stimmt nicht immer so ganz. Da nimmt die Begeisterung nicht zuletzt wegen des ziemlich schleppenden Gameplays langsam aber stetig ab. Da auch der Sound nicht gerade vom Hocker reißt, sollte man sich dieses Game nur als Notration für harte Tage zulegen.

ab

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	6
Steuerung	7
Handlung	8
Atmosphäre	7
Gesamtnote	7

»ZUFRIEDENSTELLEND«

ULTIMA 6 (Amiga)

Hersteller: Origin, USA, empf. VK-Preis: ?? DM, Muster von: Die Cassette, 4950 Minden.

Avator gesucht

Weit über ein Jahr mußten die Amiganer auf ihre Version von Ultima 6 – The False Prophet warten. Gelohnt hat es sich in vielen Aspekten. Das Spielareal ist riesig, die Dungeons haben immer noch ein Level mehr als man erwartet, und unterirdische Seen, die ebenfalls mit Dungeons bestückte Inseln umschließen, sorgen monatelang für immer neue Aufgaben. Die Grafik steht der EGA-Version in nichts nach, auch der Sound ist absolut phantastisch. So viele stimmungsvolle und niemals nervende Musikstücke, davon kann man bei den meisten anderen Games nur träumen. Auch was die Atmosphäre angeht, gibt es nichts zu mekkern.

Trotzdem: War die PC-Version ihren Hitstern auch allemal wert: Die Amiga-Umsetzung läuft daran weit vorbei. Das Spiel wird, bedingt durch seine Komplexität, einfach zu langsam, um noch richtig Spaß zu machen. Das ist eben der Preis, den man dafür zahlen muß, wenn alle Kisten zu öffnen, (fast) alle Gegenstände zu benutzen und alle Leute zu befragen sind. Da ist der Prozessor schlicht überfordert. Und auch die Steuerung läßt einige Wünsche offen, obwohl sie im Vergleich zu früheren Ultimas bereits vereinfacht wurde. Wen diese Schwachpunkte nicht stören, der bekommt ein gut gemachtes, spannendes Game, mit dem man lange Stunden, Wochen, Monate verbringen kann (und das nicht nur wegen des gebremsten Spieltempos!). Die Benutzung einer Festplatte ist dabei wegen des häufigen Diskettenwechsels dringend zu empfehlen.

ab

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	9
Sound	10
Steuerung	6
Handlung	10
Atmosphäre	9
Gesamtnote	9

»GUT«

HITLINE im ASM

media control

Die Ermittlung der monatlichen Computer-Spiele-Hitparade für das Bundesgebiet wird vom Haus MEDIA CONTROL übernommen. Über ein sogenanntes „Panel" von 200 Computerspieleverkaufsstätten, ausgewählt über eine doppelte Schichtung, wird gewährleistet, daß ein repräsentativer Wert gefunden wird. *(Erhebungszeitraum für ASM 5/92: 15. 2. – 14. 3. 92.* Nachdruck mit Genehmigung von media control, *Baden-Baden)*

TOP 10 AMIGA

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(–)	Formula I Grand Prix	Microprose
2.	(2)	Bundesliga Manager Professional	Software 2000
3.	(3)	Airbus A320	Thalion
4.	(1)	Populous II	Electronic Arts
5.	(5)	Battle Isle	Blue Byte
6.	(9)	Lotus Turbo Esprit Challenge II	Gremlin
7.	(–)	Silent Service II	Microprose
8.	(4)	Oh No! More Lemmings Data Disk	Psygnosis
9.	(–)	Apidya	Blue Byte
10.	(6)	Birds of Prey	Electronic Arts

TOP 10 MS-DOS

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(3)	Bundesliga Manager Professional	Software 2000
2.	(–)	Lemmings	Psygnosis
3.	(5)	Civilization	Microprose
4.	(–)	Falcon 3.0	Spectrum Holobyte
5.	(4)	Battle Isle	Blue Byte
6.	(6)	Wing Commander II	Origin
7.	(1)	Monkey Island II: Le Chuck's Revenge	Lucasfilm
8.	(–)	Star Trek	Interplay
9.	(9)	Might & Magic III	New World Comput.
10.	(2)	Gunship 2000	Microprose

TOP 10 C-64

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(5)	Terminator II: Judgement Day	Ocean
2.	(1)	Bundesliga Manager	Software 2000
3.	(8)	Pirates	Microprose
4.	(10)	Winzer	Starbyte
5.	(2)	The Simpsons	Ocean
6.	(6)	USS John Young Special	Magic Bytes
7.	(7)	Elvira – Mistress of the Dark	Flair
8.	(–)	WWF Wrestling	Ocean
9.	(3)	Air Sea Supremacy	Ubi-Soft
10.	(4)	Manchester United Europe	Krisalis

TOP 10 ATARI ST

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(2)	The Secret of Monkey Island	Lucasfilm
2.	(–)	Airbus A320	Thalion
3.	(8)	Mega lo Mania	Image Works
4.	(5)	Lotus Esprit Turbo Challenge II	Gremlin
5.	(1)	Silent Service II	Microprose
6.	(3)	Lemmings	Psygnosis
7.	(–)	Amberstar	Thalion
8.	(–)	Fate – Gates of Dawn	ReLine
9.	(4)	Sim City & Populous	Infogrames
10.	(7)	Flight of the Intruder	Mirrorsoft

Die Leser-Charts setzen sich aus Euren Zuschriften zusammen.

Schreiben solltet Ihr uns auf jeden Fall, welche Spiele Ihr am besten findet, bei welchem Game Euch die Grafik fasziniert und bei was Ihr die Lautstärke ganz weit aufdreht. Wie immer gibt es ein Jahres-Abonnement der ASM zu gewinnen. Unter den diesmaligen Teilnehmern wurde Rudolf Quack, 4700 Hamm 1, ausgelost.

Karte an:
ASM
Hitline
Postfach 870
3440 Eschwege

Suchbild: Auf diesem Foto sind a) wieviele Gegenstände, die eigentlich nix auf 'nem Schreibtisch verloren haben, b) wieviele Geräte, die Stromversorgung brauchen, c) wieviele von Klaus Traffords Radmuttern? Die Zahlen bitte zusammenzählen und hinter die Ohren schreiben.

LESER-CHARTS — TOP 7

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(1)	Lemmings	Psygnosis
2.	(6)	Secret of Monkey Island	Lucasfilm/R.A.
3.	(2)	Turrican II	Rainbow Arts
4.	(–)	Populous II	Electronic Arts
5.	(–)	Battle Isle	Blue Byte
6.	(–)	Turrican	Rainbow Arts
7.	(5)	Bundesliga Manager Prof.	Software 2000

GRAFIK-CHARTS — TOP 7

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(1)	Turrican II	Rainbow Arts
2.	(–)	Secret of Monkey Island	Lucasfilm/R.A.
3.	(3)	Turrican	Rainbow Arts
4.	(–)	Monkey Island II	Lucasfilm/R.A.
5.	(7)	Lemmings	Psygnosis
6.	(–)	Wings of Death	Thalion
7.	(5)	Shadow of the Beast	Psygnosis

SOUND-CHARTS — TOP 7

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(2)	Turrican II	Rainbow Arts
2.	(–)	Secret of Monkey Island	Lucasfilm/R.A.
3.	(1)	Turrican	Rainbow Arts
4.	(3)	Lemmings	Psygnosis
5.	(–)	Elvira	Accolade
6.	(4)	Wings of Death	Thalion
7.	(7)	Xenon II	Image Works

TOP AMIGA HARD- UND SOF

ABC-SOFT-INFORMATION:

Aus dem riesigen Pool von Public Domain- und Shareware-Programmen haben wir für Sie sorgfältig die besten und interessantesten ausgewählt und in unserer ABC-SOFT-SERIE zusammengestellt. Alle Programme sind selbstverständlich getestet und auf Viren überprüft.
Diese Garantie gilt jedoch nur bei von uns oder unseren Vertragspartnern erworbenen Programm-Disketten, erkennbar an dem aufgedruckten ABC-SOFT-LOGO !

Vertrauen auch Sie unserer langjährigen Amiga-Erfahrung!

DIENSTPROGRAMME / UTILITIES / DFÜ

Best. Nr.

003 **D-SORT III** Diskettenverwaltungsprogramm komplett in **deutsch,1 MB**
008 **HAUSHALTSBUCHFÜHRUNG** komplett **in deutsch**
011 **POWERPACKER V2.3b ein super Datenkomprimierer**
012 **DME-EDITOR** Text-Editor in deutsch konfiguriert !
024 **RESETFESTE RAMDISK** für Kickstart V1.2 + V1.3
026 **NOFASTMEM**, resetfest, softwarem. Abschalten des Fastrams
028 **QUICKMENU** zum Erstellen eigener Workbenchmenüs,**deutsch**
031 **DISKEY** Diskettenmonitor **mit deutscher Anleitung**
034 **LABELPRINT V3.0** ein Etikettendruckprogramm für 3,5"- und 5,25"-Etikettenlabel **mit deutscher Anleitung**
040 **COPY-DISK** 4 sehr gute Amiga-Kopierprogramme, für bis zu 4 Laufw.
041 **DFÜ-TERMINAL-DISK** enthält Acces V1.4,AZComm u. Comm
044 **FESTPLATTEN-BACKUP-PROGRAMME** zur Sicherung Ihrer Daten
047 **GIROMAN V3.20** Girokontoverwaltung **komplett in deutsch**
060 **DATAMADE** eine komfortable Adressenverwaltung und DaBa,die modular aufgebaute Datenbank für Daten aller Art.,komplett in **deutsch!**
066 **18UTILITIES** u.A.Fonteditor,Speicherlupe,Menüeditor,Iconbrush
067 **TRACKDISPLAY** zeigt Ihnen in einem Hintergrundfenster ständig,auf welche Spuren vom Laufwerk DF0-DF3 gerade zugegriffen wird. Super!
068 **TURBO-IMPLODER V3.1** ein super Datencruncher !
069 **DFÜ-PROGRAMME** noch einmal 8 Amiga-DFÜ-Programme
070 **ICONS** eine Diskette randvoll mit neuen gemalten, überwiegend animierten Icons verschiedenster Größe!
071 **KRYPTOR** dient zum Verschlüsseln von Dateien. Diese können dann nur noch per Paßwort geöffnet werden, **deutsch**
072 **PASSWORTSCHUTZ** für Ihre Festplatte, **deutsch**
073 **C64-EMULATOR**, deutsche Ladeanweisung, benötigt mind. 1MB !
074 **DISKOPTI** organisiert Ihre Disketten neu, dadurch kürzere Ladezeiten !
075 **AMIDAT** eine kleine Dateiverwaltung mit Suchfunktionen, **deutsch**
076 **PD-COPY V3** kopiert auch MS-DOS- und Atari-Tracks! Mit Nibble-Copy,Checkdisk,Speedtest u.s.w. ! **Deutsch.Der Hit !**
077 **INTROMAKER V1.6** zum Erstellen eigener Intros, die beim Bootvorgang geladen werden. Mit IFF-Sound- u. Grafikeinbindung, **mit dt. Anl.**
078 **ROAD-ROUTE** zeigt Ihnen die jeweilige Entfernung zwischen versch. Städten der BRD und ehem. DDR an. Integriert sind 911 Orte und 2307 Verbindungsstraßen. Beliebig erweiterbar,mit Fahrtroutenvorschlag !
131 **VIDEOBASE und DATABASE-WIZARD** Datenbank
120 **LABELPAINT** Etikettendruck für 3,5"-Disks mit grafischer Gestaltungsmöglichkeit, **deutsch**

SPIELE / UNTERHALTUNG

Best. Nr.

002 **RETURN TO EARTH** die Weltraum-Handels-Simulation mit **dt. Anl.**
005 **TETRIX** der Spielhallenhit ! Achtung, macht süchtig !
009 **BLIZZARD** ein Super-Ballerspiel
010 **STAR-TREK** erleben Sie die Abenteuer des Raumschiffes Enterprise! Benötigt 1 MB-Speicher und 3 Diskettenlaufwerke !! **3 Disk DM 15,-**
013 **THE ULTIMATE GAME EDITOR V2.5** zum Verändern von z.B. Interceptor,Ports of Call, Bards Tale, **deutsch**
014 **XYTRONIC** intergalaktische Handelssimulation,**deutsch**
015 **ZATUR** ein Denkspiel mit deutscher Sprachausgabe
019 **PARANOID** sehr gutes Breakout-Spiel
020 **RISK** Amiga-Umsetzung eines bekannten Brettspieles ,**deutsch**. 1MB
022 **BILLARD** eine sehr schöne Billardsimulation,benötigt 1 MB-Speicher
023 **WERNER-GAME** das Flaschbier-Spiel
027 **STAR-TREK** Version von T.Richter mit **deutscher Anleitung.** **2 Disk DM 10.-**
029 **PACMAN** Umsetzung des Spielhallenhits
037 **TUNNEL-VISION** finden Sie Ihren Weg aus dem Labyrinth
038 **CHINA CHALLENGE** Shanghai-ähnliches Spiel mit **dt. Anleitg.**
039 **DELUXE-HAMBURGER** ein Ballerspiel mit Ketchupflasche
043 **ROLLON und PYRAMIDE** zwei Strategie-Spiele, **deutsche Anleitung**
046 **LUCKY LOSER** Geldspielautomat ,**komplett deutsch**
048 **PAMETHA** ein tolles Adventure-Spiel, **deutsch**
051 **KART** Go-Kart-Rennen für 2 Spieler,**deutsch**
052 **CAR** Autorennen, benötigt 1 MB-Speicher
053 **SLOT CARS** noch einmal, aber mit Feuerkraft
054 **SUPER GRIDDER** ein Geschicklichkeitsspiel
056 **MIAM MAN und ROLLER BALL** zwei Geschicklichkeitsspiele **mit deutscher Anleitung**
057 **H-BALL** sehr gute Breakout-Spielvariante
059 **MURAGLIA** (Breakoutspiel mit sehr gutem Sound) und **Biscione** (sehr gute Version des "Wurm"-Spieles)
063 **SYS** Virusjagd durch über 50 Spiele-Levels
064 **DRIP-GAME** sehr lustiges Geschicklichkeitsspiel
079 **ZERG** ein Fantasy Rollenspiel
080 **MOONBASE** ein Weltraumspiel
081 **DRAGON CAVE** erforschen Sie unbekannte Dungeons ! Perfekte Grafik, Sound und Animation machen dieses Spiel zum absoluten **PD-Hit !** Mit Spiele-Editor,**deutsch. Benötigt 1MB**
082 **MARIKO** ein interessantes neues Denkspiel,**dt.** gute Grafik
083 **EISHOCKEY-MANAGER-SIMULATOR** bringen Sie Ihre Mannschaft durch geschicktes Taktieren zum Sieg! **Deutsch!**
084 **KNIFFEL** sehr schön gemacht, komplett **deutsch**
085 **MISSILE COMMAND** verteidigen Sie Ihre Städte gegen Angreifer ! Superschnell,bekannt aus den Spielhallen, jetzt für den Amiga! **Absoluter Hit!**
086 **JUMPY** ein Hüpf- und Sammelspiel in **deutsch**
087 **EXTERMINATE** und **DARK STAR** zwei Shoot 'em up Games,**deutsch**
088 **TUMBLER STREET** mögen Sie illegale Spiele mit Geld? Es handelt sich hierbei um das bekannte Becher-Verschiebe-Spiel mit einem Bällchen Mit
089 **WIZZY'S QUEST** ein Fantasy-Action-Game, das sich in keiner Weise hinter kommerziellen Produkten verstecken muß! **Komplett deutsch.**
090 **SPACE BATTLE** ein Weltraum-Schießspiel unter Amos programmiert
091 **FRED DIAMOND** eine Boulderdash-Variante mit Trainer- und Leveleditor,**deutsch**
092 **BÖRSE** spiegelt in vereinfachter Form die Vorgänge an einer Börse wieder! **Deutsch**
093 **TRICKY** bei diesem Spiel geht es darum, alle vorhandenen Steine mit einem Ball abzuräumen. **Mit Spieleeditor, deutsch**
094 **SKRÄBEL** Amiga-Version eines bekannten Brettspieles, mindestens 1MB Speicher erforderlich,**deutsch, sehr spielstark !**
095 **BLACK-JACK** schöne Amiga-Umsetzung für 1-7 Spieler !
096 **PYTHAGORAS** Handelssimulation für 1-4 Spieler, **deutsch**
097 **MYKENE** ein spannendes Strategie-Spiel
098 **DISC** Geldspiel-Automat, **deutsch**
099 **DUNGEON KRAMPFER** die Alternative zum Original ! Befreien Sie Ihre Stadt von intergalaktischen Megaknubbeln. **Komplett in deutsch. Der PD-Hit !** Benötigt 1MB-Speicher
100 **DRIVE WARS** ein sehr gutes Shoot 'em up-Game
101 **ZAUBERWÜRFEL** Amiga-Version mit Maussteuerung und Animation
102 **DOWN HILL** eine sehr gute Skirennen-Simulation
103 **12 KLEINE DENKSPIELE**
104 **FAXEN** ein Kästchen-Verschiebespiel mit Bildern, **deutsch** und **TETRIS** mit Zweispielermodus
105 **MECHFIGHT** ein groß angelegtes Rollenspiel, in dem es darum geht, Gegenstände zu finden, zu handeln und gegen Roboter zu bestehen. **Mit Spiele-Editor**
106 **HEADGAMES** hier heißt es feuern,feuern...
107 **SPIELE-LEXIKON** Tips und Tricks zu 45 kommerziellen Spielen !
108 **BOULDERCRASH V1.3** hübsche Boulder...-Variante
109 **MÜNZEN** und **SCHLANGE** zwei Denkspiele in **deutsch**
110 **HEROS** dieses Programm beruht auf einer Idee eines alten C64-Programmes. Mit Hilfe des Zufallsgenerators erfindet der Computer immer neue Science-Fiction-Geschichten zum Schmunzeln ! **Deutsch**
032 **SKAT** sehr gute Skatspielsimulation mit animierter Grafik !

ANTI-VIRUS

004 **VIRUS-CONTROL V1.3** erkennt auch Linkviren,**deutsch**
025 **ANTI-VIRUS-DISK** mit 15! Viruskiller-Programmen
111 **LAMER SCANNER** mit **deutscher Anleitung**
112 **ZERO VIRUS III** neueste Version des bekannt guten Virenkillers

Jedes Programm unserer ABC-SOFT-SERIE erhalten Sie zum Preis von nur

5,-DM

Bei Programm-Paketen ist der Preis jeweils gesondert angegeben.

Alle Programme werden auf 3,5"-COLOUR-DISKETTEN geliefert.

Bei Bestellungen geben Sie bitte nur die entsprechende Best.-Nr. an, damit Ihr Auftrag schnell bearbeitet werden kann.

DTP / DRUCK / GRAFIK / CAD

021 **DBW-RENDER V2.0** Ray-Tracing-Programm mit **deutscher Anleitung 2Disk DM 10,-**
113 **MCAD** sehr gutes Amiga-CAD-Programm
114 **AMIGA-DOWNLOAD-FONTS** für 24-Nadel-Drucker, deutsch sowie Assembler Quell-Codes für Fonts,Bilder,Screens, deutsch
115 **PRINT STUDIO** universelles Drucker-Utility mit komfortabler grafischer Benutzeroberfläche.Ausdruck aller IFF-Formate,Screens,Texte. Speichern von Screens und Fenstern als IFF-Datei,deutsch und **GRAFIK MACHINE** ein komfortabler IFF-Konverter
116 **POST** leistungsfähiger Postscript-Interpreter, volle Unterstützung der Adobe-Sprache. Verschiedene Zeichensätze werden mitgeliefert
117 **SUPERPRINT** druckt kurzen Text beliebig groß auf Endlospapier
118 **PRINTER DISK** enthält 9 nützliche Druck-Programme bzw. Utilities für Nadeldrucker
119 **TURBO SILVER WORKSHOP , deutsch**
121 **TEX** komplettes Schriftsatz-Paket für den Amiga mit Druckertreibern für NEC P6, EPSON FX80 und HP-Deskjet ! **Deutsche Anleitung** und massenweise Fonts ! **9 Disks DM 45,-**
122 **DTP-CLIPART-BILDER 10 Disks randvoll DM 50,-**
123 **DELUXE-PAINT III GRAFIKKURS deutsch 2 Disk DM 10,-**
124 **A500-VIDEOKURS** welche Hard- und Software wird benötigt und was wird wo angeschlossen? Diese Fragen beantwortet der A500-Videokurs ! Benötigt 1MB-Speicher **2 Disk DM 10,-**

HOBBY / HAUSHALT

Best. Nr.

001 **VIDEODATEI UND ETIKETTENDRUCK**, komplett in **deutsch**
007 **AKTIEN** eine Aktienverwaltung komplett in deutsch
042 **SUPER-LIGA** eine Fußball-Bundesliga-Verwaltung in **deutsch**
049 **SCHICKSAL?** religiöse Bilder und Texte mit Musik, deutsch
065 **CD- UND PLATTENLISTE** Katalogisierungsprogramm,**deutsch**
125 **ÖKO** was soll ich nächste Woche kochen und was muß ich dafür einkaufen? Beide Fragen beantwortet jetzt ÖKO! Interaktiv wird ein Küchen- und der passende Einkaufszettel erstellt und gedruckt ! **Komplett in deutsch**
126 **FISCHERTECHNIK-INTERFACE-ANSTEUERUNG** ist mit dem Amiga durch dieses Programm möglich, **deutsche Anleitung**
127 **KALORIENWACHE** errechnet zu Ihrem Menü die jeweilige Kalorienzahl! **Komplett in deutsch**
128 **LOTTOMASTER** überprüft Ihre wöchentlichen Zahlen auf Gewinne und gibt (nicht ganz ernst gemeinte) Vorhersagen, **deutsch**
129 **CHARAKTERTEST** auf Grund von Schlaf- und Blumentest,dem chinesischem Horoskop, Sternzeichen usw., **deutsch**
130 **ORAKEL** befragen Sie das chinesische Orakel bei der Beantwortung von

TEXTVERARBEITUNG / BUSINESS

Best. Nr.

018 **MS-TEXT** sehr gute deutsche Textverarbeitung
132 **BUSINESSPAIT** erstellt Balken-,Linien-,Säulen- und Tortendiagramme aus eingebenen Daten, **deutsch**
133 **JAHRESBILANZ** verwaltet Ein- und Ausgaben. Die Ergebnisse werden als Torten- oder Balkendiagramme auf Bildschirm und Drucker dargestellt,**deutsch**
134 **FONTS** viele Schriftarten für Textverarbeitungen etc. **10 Disk DM 50,-**

LERNEN / SCHULE / STUDIUM

045 **PERFECT ENGLISH** Vokabeltrainer komplett in **deutsch** !
050 **DER LEHRSATZ DES PYTHAGORAS** in Bild, Text und Animation anschaulich erläutert ! Benötigt 1 MB-Speicher
058 **BIORHYTHMUS-BERECHNUNG** mit grafischer Darstellung,**deutsch**
135 **ELEKTRONIK-KURS** Spannung- Strom- Widerstand **2 Disk DM 10,-**
136 **6 MATHEMATIK-PROGRAMME** (Kurven, Gleichungen usw.)
137 **CHEM V1.0** ein Programmpaket zur räumlichen und wirklichkeitsgetreuen Darstellung von Molekülen mit Editor !
138 **GEO** ein Programm zum Kennenlernen der verschiedenen Staaten der Erde mit Informationen über Einwohnerzahl,Hauptstadt,Fläche usw. Außerdem enthält das Programm umfangreiche Tests in spielerischer Form mit Punktvergabe ! **Deutsch**. Ein Astronomielern- u. Testprogramm wird ebenfalls mitgeliefert !
139 **MATHEPROGRAMME** Wurzel-,Primzahlen,Zinsen und Jahreszahlen werden von diesem Programm berechnet ! **Deutsch**

MUSIK / GRAFIK / ANIMATION

006 **NEW-TEK-SOUND** Grafik- und Animationsdemo. Hier zeigt der Amiga, was in Ihm steckt ! **2 Disks DM 10,-**
017 **SONIX-SOUND-PAKET** 8 Disketten mit fertigen Sounds incl. Sonix-Player **DM 40,-**
030 **SOUNDTRACKER-SUPERSOUNDS** und Intros. Fertige, fantastische Musikstücke auf **5 Disketten DM 25,-**
033 **ANIMATIONS** 8 Disketten mit Super-Animationen,1MB Speicher erforderlich **DM 40,-**
055 **M.E.D.** soundtrackerähnliches Musikprogramm, sehr gut, mit **deutscher Anleitung**
140 **GRAFIKSHOW** mit Musik, benötigt 1,5 MB Speicher
141 **AGATRON-GRAFIK-SHOW**
142 **MAD-SLIDESHOW** sehr empfehlenswert !
143 **TURBO SILVER SLIDESHOW**, sehr gut !
144 **MIDI-PANIC** Midi-Programm mit diversen Midi-Utilities,**deutsch**
145 **ART-SLIDESHOW** mit sehr schönen, gezeichneten Bildern

PROGRAMMIERSPRACHEN

036 **PCQ-PASCAL-COMPILER-PAKET mit deutscher Anleitung**
146 **ZC-COMPILER** C-Compiler
147 **UTILITIES für Programmierer** z.B. Disobject,ILBM-Handler, M2-Maker
148 **FORTRAN 77C V1.3 mit deutscher Anleitung**
149 **LISP-INTERPRETER mit deutscher Anleitung**
150 **HILFS- UND DIENSTPROGRAMME** für Modula-Programmierer. Im einzelnen: CDTITLER,CLITITLER,DIRSTRUCT, M2 PATHS, NAMEFILES , OBJIMP, WINDOWIOX
151 **PDC** ein komplettes C-Programmiersystem mit Compiler, Assembler,Linker und Bibliotheken. Lattice-C kompatibel, mit Quelltext **3Disk DM 15,-**
152 **X-LISP V2.1** ein weiterer Lisp-Interpreter für den Amiga

PAKET-ANGEBOTE

SUPERPACK 60

60 PD-Programme der Spitzenklasse !

Return to Earth,Kampf um Eriador,ColorWindow,WBLander, Risk,Broker,Amiga-Stopper,Paranoid,LuckyLoser, Faktura, Clock,MS Text,Videodatei,Platten-liste,Superliga,Haushaltsbuch,MCAD,Wizard of Sound,Tastenschloß,CLI-Pack,Virus-Stop,Werner-Spiel,Latein,DiskCat,ROM,Star Trek,Core Wars ,Show,Label,Amiga-Paint,Giroman, Filemaper,Printutility,Blizzard,Virus Control, Tetrix, Moria,Mechforce,Peters Quest,Super-Bilder, Billard,Einkommensteuer,D-Sort III,Fix-Disk,Universaldatei,Quickmenü, Diskey,Mandelbrot,Silver-Bilder,Astronomie,Superprint, Calc,Atlantis, Schach,Viewboot,Labelpaint

Fast alle Programme mit deutschen Anleitungen

KOMPLETTPREIS nur 79,- DM

EINSTEIGER-PAKET

das Startpaket mit CLI-Hilfen, Infos, Demos, Programme

KOMPLETTPREIS 10 Disks 39,- DM

SCHÜLERPAKET mit English

Lateintrainer,Schreibkurs,Stundenplan-Designer,ABACUS, Fields,Elemente,ROM,Moleküledatenbank,QuizMaster usw.

komplett in deutsch nur 35,- DM

Flitzerei mit Todesfolge

INDY HEAT

System: Amiga, geplant für: Atari ST, empf. VK-Preis: ca. 80 DM, Hersteller: Storm/Sales Curve, England, Muster von: Die Cassette, 4950 Minden.

Rasant geht es nicht nur auf der Strecke zu, sondern auch an den Boxen, wo Mechaniker zu Hauf ihr Leben lassen ...

Man hört das Krachen von Blech, Chassis-Fetzen fliegen durch die Lüfte, Motoren heulen auf. Hier und da rammen sich zwei Konkurrenten in bösartiger Absicht gegen die Banden oder – überfahren einfach einen Boxenmann der Konkurrenz. . . .

In feinster – wenngleich brutalerer – *Super Sprint*-Manier präsentiert sich **Indy Heat** von **Storm/The Sales Curve**. Vier kleine Flitzer geben hier ihr bestes auf insgesamt zehn verschiedenen Rennstrecken; bis zu drei der vier Autos können selbst oder von Freunden übernommen werden.

Ziel des Spiels besteht in nichts anderem, als jedes von insgesamt elf Rennen (in Indianapolis wird zweimal gefahren) zu gewinnen. Gelingt dies nicht, heißt's 'Game Over', und man muß neustarten oder einen Continue verbraten.

Gefahren wird mit Haken und Ösen, Respekt vor den Mitstreitern gibt es nicht, auch keinen olympischen Leitgedanken. So zählt nur der Sieg, und das Behindern und Rammen anderer Rennwagen gehören zur Normalität, ebenso wie das Anfahren in den Boxen. Dies hat gleich mehrere Vorteile: a) muß der Betroffene seinen Tankvorgang (es muß öfter zwischengetankt werden) abbrechen; b) fährt dieser dann meist ohne Sprit auf die Strecke zurück, wodurch er ein Schneckentempo an den Tage legt und c) wird bei dieser Aktion oft ein Mechaniker überfahren. Dies wirkt sich fortan auf die Arbeitsgeschwindigkeit an den Boxen aus.

Zwei verschiedene Steuerungsarten geben zumindest nach kurzer Eingewöhnungsphase optimale Kontrolle über die Fahrzeuge, und zahlreiche Extras, die vom gewonnenen Preisgeld gekauft werden können, erleichtern das Konkurrieren mit dem Computer. So erweisen sich Turbos, Motorenkraftverstärker, griffigere Reifen etc. als sehr nützlich. Auch wenn Indy Heat in Sachen Sound und Grafik nichts spektakuläres bietet – für das Genre aber als gut bezeichnet werden kann – und für wahre 'Super Sprintler' zu einfach sein wird, so spielt man es doch immer wieder gern. An das große Vorbild *Super Sprint* reicht es zwar nicht heran, doch gute Unterhaltung ist es allemal. Tadel und Lob zum Schluß: Manchmal stellen sich die Computerfahrer sehr ungeschickt an oder beißen sich gar an einer Ecke fest (sehr selten); doch dafür werden Bestzeiten auf Disk gesichert. ■

Hans-Joachim Amann

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	6
Sound	6
Spielablauf	8
Motivation	8
Gesamtnote	7

»ZUFRIEDENSTELLEND«

Michael meint:

Als begeisterter Indy 500-Fahrer konnte ich mir natürlich ein paar Runden auf diesem Game nicht verkneifen. Mit diesem großen Vorbild läßt es sich zwar nicht vergleichen, aber Spaß macht es doch irgendwie. Zumindest dann, wenn man sich an die Steuerung gewöhnt hat und, was noch wichtiger ist, wenn man noch mindestens einen weiteren menschlichen Mitspieler hat.

»ZUFRIEDENSTELLEND«

C64

Empf. VK-Preis: ca. 50 DM, Muster von: Die Cassette, 4950 Minden.

Nicht gar so flott wie auf dem Amiga ist die C64-Fassung. Man merkt doch deutlich, daß die Autos langsamer sind. Außerdem können nur noch zwei Spieler am Rennen teilhaben und gegen den Computer kämpfen. Des weiteren werden Highscores nicht mehr gespeichert. Dafür gibt's nun einen Kurs mehr.

Abgespeckt: Die C64-Version

Weitere Unterschiede machen sich beim Startkapital (20.000 Klötze weniger) und beim Fahrverhalten auf nicht asphaltiertem Untergrund bemerkbar, worauf der Wagen unmerklich langsamer wird. Insgesamt liegt Indy Heat für die gute, alte 'Brotkiste' leider hinter der Amiga-Version. ■

hja

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	6
Sound	6
Spielablauf	7
Motivation	6
Gesamtnote	6

»ZUFRIEDENSTELLEND«

Sport

Zappelphilipp

HOT RUBBER

System: PC (512K, CGA, EGA, VGA, AdLib, Soundblaster), geplant für: Atari ST, CPC, empf. VK-Preis: ca. 80 DM, Hersteller: Palace Software Ltd., England, Muster von: Die Cassette, 4950 Minden.

Sehnsüchtig habe ich als großer Motorradrenn-Fan auf Palace' Werk **Hot Rubber** gewartet. Doch was die Londoner uns mit diesem Programm beschert haben, ist eine Frechheit. Technisch ist das Programm nicht einmal lauwarm und eines der schlechtesten, das mir in den letzten Wochen unterkam.

Allein schon die FX sind abgrundtief schlecht; vor allem das dumpfe Gedröhne, das auf eine völlig untertourige Fahrweise schließen läßt, raubt schnell die Nerven. Dagegen ist die recht schlichte Grafik und die Tatsache, daß zwölf Kurse und fünf Computer-Konkurrenten integriert wurden, direkt hitverdächtig.

Steuerung und Fahrverhalten des Feuerstuhls sind katastrophal. So kann beispielsweise mit über 300 km/h über die Rasenfläche geheizt werden, ohne daß man auch nur ein bißchen langsamer würde. Selbstverständlich stürzt man dabei auch nicht.

Eine Katastrophe auf der ganzen Linie. Palace hätte lieber auf „Hexenküche 3" setzen sollen . . .

Seltsam, daß bei der PC-Fassung nur ein Automatikgetriebe vorhanden ist, in der Anleitung einerseits aber die Tastaturbefehle fürs Schalten angegeben sind, andererseits aber geschrieben wird, es könne manuell nicht geschaltet werden. Arme Programmierer, wenn sie bereits dabei überlastetet sind . . .

Wahrlich vor ein großes Rätsel stellen mich die Fahreigenschaften der Motorräder. Diese haben nämlich die seltsame Angewohnheit, des öfteren mit dem Heck hin und herzuzucken. Die reinsten Zappelphilipps, sage ich. Ob alle 'Heißen Stühle' in England so fahren?

Na, wie dem auch sei, Hot Rubber ist überhaupt kein heißes Gummi; eher ein verschmortes, mit dem absolut nichts mehr anzufangen ist. ■

hja

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	4
Sound	0
Realitätsnähe	4
Motivation	1
Gesamtnote	2

»SEHR MANGELHAFT«

Amiga

Empf. VK-Preis: ca. 80 DM, Muster von: Die Cassette, 4950 Minden.

Auch nicht besser: Hot Rubber für den Amiga

Nicht viel besser sieht die Amiga-Version aus. Zwar zappelt der Feuerofen hier nicht gar so hecktisch und oft, doch kommt auch hier weder Spaß noch Freude auf. Einzig und allein positiv zu erwähnen ist die Möglichkeit, manuell schalten zu können. ■

hja

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	4
Sound	0
Realtitäsnähe	4
Motivation	1
Gesamtnote	2

»MANGELHAFT«

JOHN MADDEN FOOTBALL

Empf. VK-Preis: ca. 80 DM, Hersteller: Electronic Arts, Muster von: Electronic Arts, Langley, England.

Mit viel Liebe wurde John Madden umgesetzt

Mit einem rockig-fetzigen Sound und einem klasse aussehenden Intro wird ein jeder bei John Madden American Football begrüßt, das nun den Weg vom Mega Drive auf den Amiga bestritt. Die technischen Daten dieser Football-Simulation sprechen für sich: Über 70 Farben während des Spiels und 350 Sprite-Animationsphasen sorgen neben den guten Soundeffekten für das nötige Flair.

Leider mußte die Geschwindigkeit der Spieler während des Laufens unter der farbenfrohe Grafik leiden. Dies sollte Fans des American Football jedoch nicht vom Kauf abhalten, denn diese hervorragende Simulation bietet alles, was das Herz begehrt. ■

hja

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	9
Sound	10
Realitätsnähe	11
Motivation	10
Gesamtnote	10

»GUT«

Jags Jagd

XJ 220. Es ist der neueste und zugleich teuerste Jaguar, hat – so sagt man ihm nach – dementsprechend auch die Nase vorn, auf der Piste.

JAGUAR XJ 220 – PREVIEW

System: Amiga (1MB), geplant für: Atari ST (1MB), empf. VK-Preis: ca. 80 Mark, Hersteller: Core Design, England, Muster von: Hersteller.

Noch im Mai soll **Jaguar XJ 220** auf Deutschlands Amiga- und Atari-Ringen in den Startboxen stehen. Mit über 212 Miles per Hour werden Nadelöre und Steilkurven fiktiver Rennstrecken in zwölf Ländern durch'jag'd, wobei pro Nationalität oder Land sechs Strecken zu absolvieren sind. Summa summarum macht das 72 mal Nervenkitzel, der mit gesampelten Soundeffekten plus sechs originalen Musikstücken unterlegt sein wird. So jedenfalls kündigt **Core Design** ihren Jaguar an. Amiga-Spieler werden zudem noch mit dem Glück betraut, sich einer Zwei-Spieler-Option hingeben zu können.

XJ 220: Der das Rennen aufnimmt

Ihr solltet schon einen passionierten Racer abgeben, der mit allen Wassern gewaschen ist, denn unterschiedliche Länder weisen unterschiedliche Gegebenheiten auf, geographisch bedingte und wetterabhängige. Und die Gegner, nun, Enzos Boliden, Porsches oder Lamborghinis beispielsweise sind auch nicht von schlechten Eltern und werden Euch die Zähne zeigen, wo und wann es nur geht. *Lotus 2*-Piloten unter Euch werden hier zumindest ihren Vorteil ausspielen können, denn die Grafikroutinen scheinen sich bei diesen beiden Games sehr zu ähneln. Bleibt abzuwarten, ob der XJ 220 nach seinem Release mit Bonusgegenständen und originellen Extras ausgestattet wird, bislang jedenfalls bekamen wir nebst kleineren Details wie funktionierenden Bremsleuchten, netten Farbspielen in Landschaftsgrafiken und 'nem wuchtigen Röhren nicht mehr als ein Standard-Game zu sehen, was summa summarum kaum für ein 'summa cum laude' reicht. ■

mats.

WIAL-VERSAND SERVICE

Andreas Albert + Partner
Liegnitzerstraße 13
8038 GRÖBENZELL
Telefon: 08142/9011 & 8079
Telefon: 08142/8273
Telefax: 08142/54654

Wial
Versand Service

C64 Disketten

Titel	Preis
3D CONSTRUCTION KIT DT.	79,90
ALIEN STORM	38,90
BATTLE COMMAND DT. ANL.	38,90
BLACK GOLD KOMPL. DT *	45,90
BLUES BROTHERS DT. ANL.	40,90
BOARD GENIUS	49,90
BORSENFIEBER KOMPLETT DT.	49,90
BUCK ROGERS	59,90
BUDOKHAN DT. ANL. *	49,90
BUNDESLIGA MANAGER KOMPL. DT.	38,90
CHAMPIONS OF KRYNN DT.	59,90
CHAMPIONS COMPILATION	45,90
CHART ATTACK DT. ANL.	54,90
CISCO HEAT	38,90
CONQUESTADOR KOMPL. DT.	59,90
CURSE OF THE AZURE BONDS DT.	57,90
DEATH KNIGHTS OF KRYNN	59,90
DER PREIS IST HEISS KOMPL. DT.	24,90
DINGSDA KOMPL. DT.	34,90
DOUBLE DRAGON 3 *	38,90
ELVIRA KOMPL. DT.	54,90
ELVIRA ARCADE ACTION	39,90
EXILE DT. ANL.	44,90
FINAL FIGHT DT.	38,90
GATEWAY TO SAVAGE FRONTIER	59,90
GLÜCKSRAD KOMPL. DT.	24,90
GUNSHIP DT.	47,90
HUDSON HAWK DT. ANL.	38,90
INDY HEAT DT. ANL.	39,90
JAMES BOND COLLECTION	54,90
JETSONS	25,90
LAST NINJA 3 DT.	37,90
LORDS DT. ANL.	49,90
MANCHESTER UNITED EUROPE DT.	38,90
MANIAC MANSION KOMPL. DT.	54,90
MAX PACK DT. ANL.	49,90
MEGA TWINS *	38,90
MOONFALL DT.	38,90
NORTH AND SOUTH DT.	37,90
OUTRUN EUROPE DT.	42,90
P. P. HAMMER DT. ANL.	35,90
PANG CARTRIDGE DT.	49,90
PIRATES DT.	47,90
PITFIGHTER	39,90
POOLS OF RADIANCE	58,00
POWER UP COMPILATION	49,90
POWERHITS COMPILATION	59,90
PROJECT: STEALTH FIGHTER DT.	49,90
RAINBOW COLLECTION DT.	40,90
RALF GLAU EDITION KOMPL. DT.	64,90
ROBOCOP 2 DT. CARTRIDGE	49,90
ROBOZONE DT.	38,90
RODLAND DT.	38,90
RUBICON	39,90
RUGBY THE WORLD CHAMPIONSHIP DT.	39,90
SHADOW OF THE BEAST CARTRIDGE	49,90
SIMPSONS DT.	38,90
SMASH TV DT. ANL.	38,90
SOCCER STAR COMPILATION	47,90
SOUL CRYSTAL KOMPL. DT.	39,90
SPACE GUN	39,90
SPEEDBALL 2 DT.	39,90
STARBYTE NO. 1 COLLECTION	49,90
STARBYTE SYPERSOCCER DT.	47,90
STEIGENBERGER HOTELMAN. KOMPL. DT. *	38,90
SUPER HEROES	54,90
SUPER SIM PACK DT.	49,90
SUPER SPACE INVADERS	39,90
SUPREMACY	59,90
SYSTEM 3 PACK	54,90
TERMINATOR 2	45,90
TESTDRIVE 2 COLLECTION	59,90
THE OATH DT. *	38,90
TO HOT TO HANDLE COMPILATION	54,90
TURBO CHARGE	38,90
TURTLES 2	40,90
VOLFIELD	40,90
WETTEN DAS ...?	34,90
WINZER KOMPL. DT.	45,90
W.W.F. WRESTLING	42,90
ZAK MC KRACKEN KOMPL. DT.	54,90

SONDERPOSTEN C64 DISK

Titel	Preis
BARBARIAN 2	15,90
BACK TO THE FUTURE 3 DT. ANL.	17,90
CYCLES	24,90
DENARIS	15,90
F 16 COMBAT PILOT (NICHT C128)	29,90
FERRARI FORMULA 1	19,90
GAUNTLET / XEVOIUS COMPILATION	12,90
HEROES OF THE LANCE	14,90
HOLLYWOOD POKER PRO	15,90
J. NICKLAUS GOLF INCL. SCENERY	19,90
MICROPROSE SOCCER	14,90
OIL IMPERIUM KOMPL. DT.	14,90
OUTRUN	17,90
ROCK 'N' ROLL DT. ANL.	14,90
SKI OR DIE	19,90
SPEEDBALL 1	14,90
SPHERICAL	15,90
STARFLIGHT DT.	24,90
STEALTH MISSION - SUBLOGIC	17,90
STRATEGO	24,90
STRIDER 2	17,90
STUNTCAR RACER	14,90
SUMMER OLYMPIAD	14,90
TEST DRIVE 2 DT. ANL.	15,90
TURRICAN 1 DT. ANL.	15,90
VOLLEYBALL SIMULATOR	15,90

Abgabe nur solange Vorrat reicht

ATARI/AMIGA

Titel		
3D CONSTRUCTION KIT DT. VERS.	99,90	129,90
ABANDONED PLACES DT. ANL.		72,90
ADVANTAGE TENNIS TOUR DT.		54,90
AIRBUS 320 1MB DT.	95,90	95,90
AIR LAND SEA COMPILATION INCL. 688 ATTACK/INDY 500/INTERCEPTOR		79,90
AIRSUPPORT DT. ANL. *		59,90
AGONY DT. ANL.		59,90
ALCATRAZ DT. ANL.		65,90
AMBERSTAR 1 MB DT. ANL.	79,90	79,90
ANOTHER WOLRD DT. ANL.		59,90
APIDYA		65,90
AWARD WINNERS COMPILATION	69,90	69,90
B.A.T. 2 DT. ANL. 1 MB *		79,90
BATTLE ISLE DT.		65,90
BIG RUN		59,90
BILL ELLIOT NASHCAR CHALLENGE 1 MB		65,90
BIRDS OF PREY 1MB		75,90
BLACK CRYPT 1 MB DT. ANL.		59,90
BLACK GOLD KOMPL. DT.	69,90	69,90
BUG BOMBER DT. ANL.		59,90
BUNDESLIGA MANAGER PROF. DT.		69,90
CADAVER NEW LEVELS DT.	39,90	39,90
CASH KOMPL. DT.		59,90
CASTLES DT. 1MB *		65,90
CENTURION DEF. OF ROME DT.		59,90
CHAMPIONS OF KRYNN 1MB DT.		69,90
CHAOS ENGINE DT. *		65,90
CONQUESTADOR DT.		65,90
CONQUEST OF THE LONGBOW 1 MB *		85,90
CRUISE FOR A CORPS KOMPL. DT.	65,90	65,90
CURSE OF AZURE BONDS DT. ANL.	69,90	69,90
DEATH KNIGHTS OF KR. KOMPL. DT.1MB		69,90
DER PREIS IST HEISS DT. VERS.		37,90
DOUBLE DRAGON 3	59,90	59,90
ELITE DT. ANL.		65,00
ELVIRA DT. 1 MB	65,90	65,90
ELVIRA 2 KOMPL. DT. 1 MB		75,90
EPIC *		65,90
EXODUS 3010 DT. ANL. *		65,90
F-15 STRIKE EAGLE 2 DT. 1MB	75,90	75,90
F-19 STEALTH FIGHTER DT.	69,90	69,90
FACE OFF - ICEHOCKEY - DT.	65,90	65,90
FAR WEST DT. ANL.		54,90
FATE GATES OF DAWN DT.		69,90
FIGHTER COMMAND DT.		65,90
FINAL FIGHT DT.		59,90
FIRETEAM 2200		69,90
FIRST SAMURAI DT.		69,90
FOOTBALL CRAZY COLLECTION DT.	65,90	65,90
FORMULA 1 GRAND PRIX DT.	72,90	72,90
GATEWAY TO SAVAGE FRONTIER 1 MB		69,90
GAUNTLET 3 DT. ANL.	59,90	59,90
GLÜCKSRAD KOMPL. DT.		37,90
GOBLIIINS DT. ANL.		65,90
GODS DT.	65,90	65,90
GOLF -MICROPROSE- DT. ANL.	75,90	75,90
GREAT COURT 2 DT.	65,90	65,90
HARD NOVA DT. ANL.	59,90	59,90
HARLEQUIN DT. ANL.		59,90
HARPOON 1.21 DT. ANL.		79,90
HARPOON 1.21 BATTLESET 4		45,90
HARPOON 1.21 EDITOR DT. ANL.		45,90
HEART OF CHINA 1 MB DT. ANL.		79,90
HEIMDALL DT. VERSION		75,90
HOOK DT. ANL. *		65,90
INDIANA JONES 3 ADV. KOMPL. DT.	65,90	65,90
INDY HEAT DT. ANL.		59,90
INTELLIGENT GAMES DT. ANL.		65,90
JAMES BOND COLLECTION		65,90
JIMMI WHITES SNOOKER DT.	69,90	69,90
JOHN MADDEN FOOTBALL DT. ANL. *		59,90
KATHEDRALE KOMPL. DT.		85,90
KINGS QUEST 5 1 MB		85,90
KNIGHTS OF THE SKY DT. 1 MB		75,90
LARRY 5 1 MB		85,90
LEANDER DT.		59,90
LEGEND OF FAIRGHAIL KOMPL. DT.		65,90
LEMMINGS DT.	59,90	59,90
LEMMINGS DATA		59,90
LIFE & DEATH 1 MB	59,90	59,90
LOGICAL DT. ANL.		59,90
LOOM KOMPL. DT.	69,90	69,90
LORD OF THE RINGS DT. *		69,90
LOTUS TURBO 2 DT.	59,90	59,90
M1 TANK PLATOON DT.	72,90	72,90
MAD TV DT. 1MB		75,90
MAGIC POCKETS DT.		59,90
MAGNETIC SCROLL COMPILATION		75,90
MANCH. UNITED EUROPE DT.	59,90	59,90
MANIAC MANSION KOMPL. DT.	69,90	69,90
MAX PACK INCL. TURRICAN 2		75,90
MEGA LO MANIA DT.	65,90	69,90
MERCENARY 3		69,90
MIGHT AND MAGIC 3 1 MB *		79,90
MONKEY ISLANDS 2 KOMPL. DT. 1 MB *		79,90
MOONSTONE		69,90
MONSTERPACK 2 INCL. BEAST 2		65,90
NEBULUS 2	59,90	59,90
NIGHTMARE		69,90
ORK DT. ANL.		59,90
OUTRUN EUROPE DT.	59,90	59,90
PANZER BATTLES 1 MB		59,90
PEGASUS DT. ANL.		59,90
PGA GOLF INCL. COURSES DT. ANL		69,90
PGA GOLF COURSES DT. ANL.		39,90
PINBALL DREAMS DT. ANL.		59,90
PIRATES DT. ANL.	65,90	65,90
POLICE QUEST 2 1 MB		89,90
POLICE QUEST 3 1 MB *		85,90
POOL OF DARKNESS 1 MB *		69,90
POOL OF RADIANCE DT.		59,90

ATARI/AMIGA

Titel		
POPULOUS 2 DT.	65,90	65,90
POWERMONGER DATA DISK DT.	39,90	39,90
RAILROAD TYCOON DT. 1 MB	75,90	75,90
RAINBOW COLLECTION DT.	49,90	49,90
REALMS DT. ANL.		69,90
RED BARON 1MB		79,90
RISE OF THE DRAGON 1 MB		85,90
RISKANT KOMPL. DT.		47,90
ROBOCOD JAMES POND 2-	59,90	59,90
ROBOCOP 3 KOMPL. DT.	59,90	59,90
RODLAND DT. ANL.		59,90
ROMANCE OF 3 KINGDOMS 2 1 MB		85,90
R-TYPE 2 DT. ANL.	65,90	65,90
SECRET OF MONKEY ISL. 1MB DT.	78,90	78,90
SECRET OF SILVER BLADES 1 MB		69,90
SHADOW LANDS DT. ANL.		75,90
SHANGHAI 2 *		75,90
SILENT SERVICE 2 DT. 1 MB	75,90	75,90
SIM ANT 1 MB		85,90
SIM CITY/POPULOUS COMPIL. DT.	74,90	74,90
SIM EARTH DT. *		75,90
SIMPSONS DT.	59,90	59,90
SOCCER STAR COMPILATION	65,90	65,90
SOUL CRYSTAL KOMPL. DT.		69,90
SPACE 1889		69,90
SPACE ACE 2 1 MB		79,90
SPACE GUN		59,90
SPACE QUEST 4 1 MB		85,90
SPACE SHUTTLE 1 MB DT. ANL. *		99,90
SPACE WRECKED		75,90
SPECIAL FORCES 1 MB DT. ANL.	75,90	75,90
SPEEDBALL 2 DT. ANL.	65,90	65,90
SPIRIT OF ADVENTURE KOMPL. DT.	69,90	69,90
STARBYTE NO. 1 COLL. KOMPL. DT.	69,90	69,90
STARBYTE SUPERSOCCER DT.	69,90	69,90
STEIGENBERGER HOTELMAN. DT.		54,90
STORM MASTER		65,90
STRATEGO		59,90
STRIKE FLEET DT	59,90	59,90
SUPAPLEX DT ANL.		59,90
SUSPICIOUS CARGO DT.		59,90
TEAM YANKEE 2 - PACIFIC ISLANDS *		69,90
TERMINATOR 2		59,90
THEIR FINEST HOUR DT. 1 MB	69,90	69,90
THEIR FINEST HOUR MISSION	39,90	39,90
THUNDERHAWK AH 73 M	69,90	69,90
TIP OFF DT.	59,90	59,90
TITUS THE FOX DT. ANL. *		59,90
TRADERS DT.		65,90
TURTLES 2 *		65,90
ULTIMA 6 1 MB		75,90
USS JOHN YOUNG 2 DT. ANL.		59,90
UTOPIA DT.		69,90
VENEGEANCE OF EXCALIBUR		75,90
VOLFIELD		59,90
VROOM DT.	65,90	65,90
WARLORDS 1 MB		65,90
WAYNE GRETZKY 2 ICEHOCKEY 1 MB		69,90
WETTEN DASS .....??		47,90
WILLY BEAMISH 1 MB		79,90
WILD WEST WORLD KOMPL. DT.		85,90
WINZER KOMPL. DT.	69,90	69,90
WOLFCHILD	59,90	59,90
WONDERLAND 1 MB		74,90
W.W.F. WRESTLING		65,90
ZAK MC KRACKEN KOMPL. DT.	64,90	64,90

PREISHITS AMIGA

Titel	Preis
1000 CC TURBO	29,90
3D POOL BILLARD	29,90
ADVANCED TACTICAL FIGHTER 2	29,90
ALL TIME FAVORITES COMPILATION	29,90
ARKANOID REV. OF DOH	24,90
AUSTERLITZ	24,90
BATMAN THE MOVIE	29,90
BATTLECOMMAND	29,90
BEACH VOLLEY	29,90
BLADES OF STEEL ICEHOCKEY	34,90
BLOODMONEY	29,90
BLOODWYCH	29,90
BUBBLE BOBBLE	29,90
BUDOKHAN	29,90
CABAL	29,90
CADAVER KOMPL. DT.	45,90
CALIFORNIA GAMES	24,90
CARRIER COMMAND	29,90
CASTLE MASTER	24,90
CELICA GT 4 RALLY	29,90
CHAOS STRIKES BACK DT. ANL.	34,90
CHUCK YEAGERS 2.0	29,90
COMBORACER	29,90
CONQUEROR	29,90
CYBERCOP	29,90
DEADLINE -INFOCOM-	29,90
DOUBLE DOUBLE BILL COMPILATION	49,90
DRAGON NINJA	29,90
DYNASTY WARS	24,90
EDD THE DUCK	29,90
E-MOTION	24,90
ENCHANTER - INFOCOM -	29,90
F-16 COMBAT PILOT	34,90
F18 INTERCEPTOR	29,90
FALCON COLLECTION 1 MB DT. ANL.	49,90
FANTASY WORLD DIZZY	19,90
FERRARI FORM. 1	24,90
FLIGHT OF INTRUDER 1 MB DT. ANL.	49,90
F.O.F.T.	29,90
FULL CONTANCT	29,90
GHOSTBUSTERS 2	29,90
GRAND MONSTER SLAM	24,90
GREG NORMAN ULTIMATE GOLF	29,90
HARD DRIVIN 2	29,90
HEROES OF THE LANCE	29,90
HITCHHIKERS GUIDE - INFOCOM -	29,90
IMMORTAL 1 MB DT.	29,90
IMPOSSIBLE MISSION 2	24,90
INDIANA JONES ACTION	29,90
IRON LORD	29,90

PREISHITS AMIGA

Titel	Preis
ISHIDO - WAY OF STONES -	29,90
ITALIA 90 SOCCER	29,90
JET - SUBLOGIC -	29,90
JUPITERS MASTERDRIVE	29,90
KLAX	29,90
KULT	29,90
LEATHER GODDES OF PHOBOS -INFOCOM-	29,90
LOMBARD RAC RALLEY	29,90
LOOPZ	29,90
MICROPROSE SOCCER	24,90
MIDNIGHT RESISTANCE	29,90
M.U.D.S. KOMPL. DT.	24,90
MYSTICAL	24,90
NEW YORK WARRIORS	29,90
NORTH & SOUTH	29,90
OIL IMPERIUM KOMPL. DT.	24,90
ONSLAUGHT	29,90
OPERATION HARRIER	24,90
PANG	29,90
PAPERBOY	24,90
PLANETFALL	29,90
PLOTTING	29,90
POPULOUS DT.	29,90
POPULOUS DATA	16,90
POWERDRIFT	29,90
POWERDROME	19,90
POWERMONGER	24,90
PRO TENNIS TOUR (GREAT COURTS 1 MB)	29,90
RAINBOW ISLANDS	29,90
RAMBO III	29,90
RESOLUTION 101	29,90
RICK DANGEROUS 1	29,90
ROCKET RANGER DT. VERSION	29,90
ROCKSTAR	17,90
RODEO GAMES	29,90
SCRAMBLE SPIRITS	29,90
SHADOW OF THE BEAST 1	29,90
SHERMAN M4	29,90
SHINOBI	29,90
SHUFFLEPACK CAFE	29,90
SILKWORM	24,90
SIMULCRA	24,90
SIR FRED	24,90
SKI OR DIE DT.	29,90
SKYCHASE	29,90
SPACE HARRIER 2	29,90
SPEEDBALL	29,90
SPEEDBALL 2 DT. ANL.	45,90
STARFLIGHT	29,90
STARGLIDER 2	29,90
STUNT CAR RACER	29,90
SUMMER EDITION	29,90
TENNIS CUP	29,90
THUNDERSTRIKE	29,90
TOM AND THE GHOST	29,90
TURBO OUTRUN	29,90
TV SPORTS FOOTBALL	29,90
THYPOON THOMPSON	29,90
TURRICAN 1	24,90
TWINWORLD	29,90
UNTOUCHABLES	29,90
VENUS FLY TRAP	29,90
VOLLEYBALL SIMULATOR	19,90
VOODOO NIGHTMARE	29,90
WARGAMES CONSTRUCTION KIT 1MB	29,90
WATERLOO	29,90
WISHBRINGER -INFOCOM-	29,90
WOLFPACK 1 MB DT. ANL.	34,90
WORLD CLASS LEADERBOARD	28,90
X-OUT	24,90
Z-OUT	24,90
ZOMBIE	29,90
ZORK 1-3 JEWEILS	29,90

Abgabe nur solange Vorrat reicht

AMIGA ZUBEHÖR

Artikel	Preis
1,5 MB SPEICHER KOMPL. BESTUCKT INT.	239,90
1,8 MB SPEICHER KOMPL.BESTÜCKT INT.	279,90
4 PLAYER ADAPTER	24,90
AMIGA ACTION REPLAY 3 A 500	199,00
AMIGA ACTION REPLAY 3 A 2000	219,00
DISKBOX FÜR 80 X 3,5" DISKS	19,90
ELECTR. BOOTSELECTOR DFÜ-DF 3	39,90
EXTERNES LAUFWERK 5,25"	189,90
EXTERNES LAUFWERK 3,5"	139,90
GENIUS TRIPLE MOUSE	49,90
GOLDEN IMAGE MOUSE INLC. PAD	59,90
INTERNES LAUFWERK A 500 3.5"	159,90
INTERNES LAUFWERK A 2000 3.5"	149,90
JOYSTICK COMPETITION PRO 5000	29,90
JOYSTICK COMPETITION PRO STAR	39,90
MOUSE JOYSTICK UMSCHALTER	49,90
MOUSE/JOYSTICKVERLÄNGERUNG	9,90
MOUSEMATTE	6,90
REIS MAUS INCL. PAD & HALTER	59,90
SCANNER DATASCAN, TEXT & GRAFIK 105mm SCANBREITE, 100-400 DPI	319,90
SPEICHERERWEITERUNG AUF 1 MB	69,90
X-COPY PROFESSIONAL VERSION 5.2	74,90

SEGA MEGA DRIVE

Artikel	Preis
MEGA DRIVE GRUNDGERÄT DT. VERS.	359,90
MEGA DRIVE ACTION REPLAY	149,00
BUCK ROGERS	115,90
CASTLE OF ILLUSION DT. ANL.	99,90
DONALD DUCK QUACKSHOT DT. ANL.	99,90
FANTASIA MICKEY 2 DT. ANL.	99,90
GOLDEN AXE 2 DT. ANL.	89,90
INTERCEPTOR DT. ANL.	99,90
JAMES POND 2	95,90
KLAX DT. ANL.	89,90
N H L ICEHOCKEY DT. ANL.	99,90
PGA TOUR GOLF DT. ANL.	99,90
PHANTASY STAR 3 DT. ANL.	119,90
PHELIOS DT. ANL.	89,90
SHADOW OF THE BEAST DT. ANL.	115,90
SONIC THE HEDGEHOG DT. ANL.	94,90
TURRICAN 1 DT. ANL.	89,90
WINTER CHALLENGE -THE GAMES- DT. ANL.	79,90

* = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR - Irrtum vorbehalten
Liste gegen frankierten Rückumschlag. Bitte Computertyp angeben.
Versandkosten: Nachnahme plus DM 8,00 Vorkasse plus DM 7,00
Ausland: Nur Vorkasse gegen Euroscheck + DM 20 Versand
BEI SOFTWARE AB DM 200,00 BESTELLWERT VERSANDKOSTENFREI
BESTELLANNAHME: Montag - Donnerstag 9.00 - 18.00, Freitag 9.00 - 17.00

Strategie

Grips und Geduld

GO SIMULATOR
System: PC, geplant für: –, empf. VK-Preis: ca. 120 DM, Hersteller: Infogrames, Frankreich, Muster von: Hersteller.

Ein Programm für Spezialisten (und solche, die es werden wollen) ist dieser **Go Simulator** . Aus französischen Landen frisch auf den Computer, soll das Programm, wenn es nach den Machern von **Infogrames** geht, dieses uralte fernöstliche Brettspiel auch hier in Europa heimisch machen.

Auch die Größe des Spielfeldes ist einstellbar

Die Grundidee ist bei Go eigentlich recht simpel. Auf einem von Karolinien durchzogenen Brett werden schwarze und weiße Steine abwechselnd so auf die Schnittpunkte gesetzt, daß möglichst große Flächen „erobert" beziehungsweise „besetzt" werden. Feindliche Steine, die sich dabei umzingeln lassen, geraten in Gefangenschaft, werden vom Brett genommen und zählen bei der Endabrechnung als Minuspunkte. Somit spielt sich die Computerumsetzung genau wie die Brettversion.

Wer noch nie etwas von den Regeln dieses Strategiespiels gehört hat, braucht jedoch nicht zu verzweifeln. Unter den vielen Features des Programms ist auch ein ausführliches Tutorial, das keine Wünsche offen läßt. Von ersten Schritten bis hin zu Profifragen nimmt sich der Simulator jedes Problems an. Eröffnungszüge können geübt werden, Handicaps sind einstellbar. Das Programm stellt aber auch eigene Aufgaben, bei deren Lösung es auf recht geschickte Art behilflich ist. Außerdem beherrscht es sowohl die japanischen wie die chinesischen Regeln.

Einziger Wermutstropfen des an sich recht schnellen, flexiblen, grafisch und spielerisch sehr ansprechenden Programms ist der stolze Preis. Wer nur mal reinriechen will, sollte auf ein Probespiel bestehen. Go-Fans, die einen nimmermüden Partner suchen, könnten dagegen durchaus auf ihre Kosten kommen.

ab

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	8
Anleitung	11
Realitätsnähe	10
Motivation	9
Gesamtnote	9

»GUT«

THINK CROSS (PC)

Hersteller: Max Design, Österreich, empf. VK-Preis: ca. 80 DM, Muster von: Hersteller.

Ab sofort dürfen sich Knobelfans nun auch auf dem PC die Hirnwindungen total verbiegen und die restlichen Nerven ruinieren: Das auf dem Amiga bereits seit längerer Zeit sehr erfolgreiche Strategiespiel TH!NK CROSS animiert nun auch hier zum Steinchenschieben. Neu war das Spielprinzip schon auf dem Amiga nicht. Was die österreichischen Programmierer jedoch daraus gemacht haben, ist ein absoluter Suchterzeuger.

Gegenstände mit gleichen Markierungen müssen zum Verschwinden gebracht werden, in dem man sie an- oder aufeinanderschiebt. Sind nur zwei von einer Sorte zu eliminieren, ist das nicht weiter schwierig. Oft befinden sich aber drei gleiche Gegenstände auf dem Bildschirm, und dann wird's echt tricky. Brüchige Stellen, Fallgruben, Feuer oder Wasser sorgen dafür, daß das Ganze noch etwas gemeiner wird. Lifts, wandernde Brücken und pulsierende Energiebahnen dagegen erweisen sich als recht hilfreich.

Nach jeweils vier erfolgreich bestandenen Levels darf man sich in einem Bonuslevel erholen, in dem es jede Menge Punkte zu scheffeln gibt. Geheimräume, deren Eingänge an den unerwartetsten Stellen liegen können, bieten ein etwas anderes Spielprinzip: Berühren sich zwei gleiche Gegenstände, verschwinden sie nicht etwa, wie es sich gehört, sondern versteinern und stehen ab sofort dumm und störend in der Gegend herum. Da ist echte Planung angesagt. Ein Paßwortsystem und einfache Installation auf Festplatte runden das gelungene Programm ab. ■

ab

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Kategorie	Wertung
Grafik	8
Anleitung	9
Spielablauf	9
Motivation	11
Gesamtnote	9

»GUT«

Knobelspaß für Könner

Drachentöter

Schon seit langem sehnsüchtig erwartet, hat Dragons's Eye nun endlich seinen großen Auftritt auf dem PC. Handbuch und Bildschirmtexte sind komplett in deutsch gehalten, viele neue Features machen das Spiel zu einem Vergnügen. Amigabesitzer werdem allerdings darauf verzichten müssen, sich dem fernöstlichen Strategiespiel hinzugeben, da bei Activision derzeit nicht die Absicht besteht, das Werk zu konvertieren.

SHANGHAI II – DRAGONS'S EYE

System: PC, geplant für: –, empf. VK-Preis: ca. 100 DM, Hersteller: Activision, Frankreich, Muster von: Hersteller.

Das Prinzip des Shanghai-Spiels, mit dessen Urvater Mah-Jongg sich schon vor Hunderten von Jahren chinesische Matrosen die langen Tage auf See vertrieben, ist sehr simpel. Aus einem zur „Drachenform" aufgeschichteten Haufen von Spielsteinen, die mit unterschiedlichen Symbolen versehen sind, sollen jeweils Steinpaare mit gleicher Zeichnung entfernt werden. Dazu müssen beide Steine an mindestens einer Längssseite freiliegen. Sinnvoll wäre es, den Stein an der Spitze der Pyramide als ersten abzutragen, aber wie es das Schicksal und die chinesischen Götter des Glücksspiels halt so wollen, gibt es zu dem natürlich fast nie ein sofort griffbereites Pendant. Und so heißt es eben, mit etwas Glück, viel Taktieren und manchmal auch Mut zum Risiko, sich von außen her anzuschleichen und den Drachen zu besiegen.

Meister des Drachens

Aber nicht nur als Solitärspiel in der Mittagspause macht Shanghai Spaß. Erst in den beiden Kampfmodi merkt man, worauf der Untertitel Dragon's Eye wirklich abzielt. Da kann es leicht zu heißen Schlachten kommen, über denen das Mittagessen kalt wird.

Beim „Drachentöten" beginnt Ihr mit einem Board, das mit nur wenigen Steinen besetzt ist. Fünf Spielsteine liegen vor Euch, die ihr Pendant auf dem Spielfeld suchen. Könnt Ihr keinen Stein wegklicken, müßt Ihr einen auf dem Spielfeld plazieren, und der Zug geht an den Drachenmeister weiter. Dieser ist im Besitz von drei Steinen, die er jedoch nicht zum Wegklicken benutzt, sondern dazu, das Spielfeld immer mehr zu bevölkern, seinen Drachen zu Höchstform zu bringen und Eure Aufgabe zu erschweren. Wird ein Spielstein von einem der Gegner abgelegt, wird dessen Vorrat aus einem Fundus solange wieder ergänzt, bis dieser leer ist. Diese Spielvariante macht nicht nur mit einen menschlichen Gegner sondern auch mit dem Computergegner unheimlich Spaß, da der sehr versiert ist und mit allen Tricks arbeitet.

Im „Turniermodus" darf man sich durch vier Runden arbeiten. Einmal Dragon's Eye und dann je ein Spiel in den drei Schwierigkeitsstufen von Shanghai, das jetzt mit Uhr gespielt wird. Punktabzug gibt es, wenn man sich mögliche Paare anzeigen oder restliche Steine neu mischen läßt.

Hilfsfunktionen en masse

Außer den für solche Spiele schon fast obligatorischen Features wie Rücknahme eines Zuges oder Anzeige möglicher Kombinationen ist auch eine Speicheroption vorhanden. Mit dem Bausatz lassen sich eigene Spielbilder kreieren. Acht verschiedene Symbolsätze stehen zur Verfügung, die vom klassischen Mah-Jongg über Spielkarten, Flaggen und Sportmotiven bis hin zu chinesischen Bildchen reichen. Auch das Alphabet und Gestalten aus dem Phantasybereich sind vorhanden. Hübsch sind alle, was man letztendlich wählt, ist Geschmackssache – und wie gut die Augen sind.

Ist man im Besitz einer Soundkarte, darf man sich an recht netter Musik erfreuen, benutzt man dagegen die interne Quäke, greift man ziemlich schnell zur Sound-Off-Taste. Die Funktionstasten sind übrigens recht intelligent belegt und ergänzen die komfortable Maussteuerung bestens.

Antje Hink

Drachentöten oder . . .

Schöne neue Symbolsätze

. . . klassisches Shanghai

Auswahl ist reichlich.

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	7-10
Anleitung	10
Spielablauf	9
Motivation	9
Gesamtnote	9

»GUT«

POPULOUS 2 (Atari ST)

Hersteller: Electronic Arts, England, empf. VK-Preis: ca. 90 DM, Muster von: Die Cassette, 4950 Minden.

Es hat zwar ein Weilchen gedauert, aber nun darf auch der kleine Hobbygott mit Atari-ST-Grundausstattung Schicksal spielen. In bekannter und bewährter Art gilt es, die Geschicke eines Volkes zu lenken. Parallel dazu versucht ein weiterer Gott, gespielt vom Computer oder einem zweiten Spieler, der einen eigenen Atari ST via serieller Schnittstelle angeschlossenen hat, ein zweites Volk so zu führen, daß es zur beherrschenden Kraft wird. Als Schauplatz dienen verschiedene Inseln, auf denen die Menschen siedeln und sich vermehren können. Hat der kleine Hobbygott sich ein Völkchen herangezogen, kann er damit beginnen, die Unternehmungen seines Kontrahenten zu stören. Vom Vulkanausbruch bis zur Sturmflut reicht das Instrumentarium, mit dem sich die Unsterblichen einander ins Handwerk pfuschen können. Fühlt einer der Kontrahenten sich stark genug, darf er zum Armageddon blasen lassen. In der folgenden finalen Auseinandersetzung treten alle Kräfte des Guten und des Bösen gegeneinander an, und getreu dem Motto „es kann nur einen geben" machen die Spielvölker sich gegenseitig bis zum letzten Mann nieder.

Auch auf dem Atari ST ist das Meisterstück der Bullfrog-Programmierer ein feines Spiel geworden. Viele einstellbare Optionen, jede Menge Inseln, auf denen man sich austoben kann (eine schwerer und komplizierter als die andere), und ein reichhaltiges Sortiment an Katastrophen garantieren langanhaltenden Spielspaß. ■

hs

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	10
Anleitung	10
Spielablauf	11
Motivation	11
Gesamtnote	11

»SEHR GUT«

Wo Götter walten ....

Menschliches

Mit Humans kommt das erste Strategiespiel auf den Markt, das es mit Lemmings aufnehmen kann.

HUMANS
- PREVIEW -
System: PC, geplant für: Amiga, Hersteller: Mirage, England.

Bei Humans wird das Genre der Gehirnverbiegespielchen noch weiter ausgebaut, und die innovative Präsentation und verrückten Ideen dürften das Spiel zu einem Spaß für alle Altersstufen machen. Bei Humans dreht sich alles um einen Stamm von, na, sagen wir mal Neanderthalern in ihrer primitivsten Form. In den 40 Levels des Spiels sind unterschiedliche Aufgaben zu bewältigen, die den Denkapparat ganz schön zum Rauchen bringen können. Glücklicherweise existiert kein Zeitlimit, obwohl es einen Bonus für schnelles Lösen eines Levels gibt. In jedem Level gilt es, entweder einen bestimmten Punkt zu erreichen oder einen Gegenstand zu ergattern. Teamwork ist dabei angesagt, denn ein einzelner Neanderthaler schafft die Aufgabe nur selten allein. Menschliche Leitern sind dabei am Anfang die einfachste Möglichkeit, um zum Beispiel auf eine höhere Plattform zu gelangen. Später helfen herumliegende Gegenstände, das Ziel zu erreichen. Ein Speer etwa kann über einen Abgrund geworfen werden, dessen Brücke gemeinerweise beim ersten Drüberlaufen zerkrümelt ist, und so einen Weg für den restlichen Stamm bilden. Aber Vorsicht: keinen Kollegen dabei umbringen, die Jungs werden noch gebraucht! In späteren Szenarien hindern auch prähistorische Monster zwar das Weiterkommen, wenn man es jedoch geschickt anstellt, sind auch sie nützlich. Die Grafik des Games ist absolut niedlich ausgefallen, das Spiel entwickelt sich von der Steinzeit über ein mittelalterliches Szenario bis hin zum Space Age, komplett mit elektronischen Geräten und Robotern. Ende April soll das Game erscheinen, was bisher zu sehen war erschien hitverdächtig. ■ *ddf*

▲ ***Kein Überfall sondern Hilfestellung***

Die erste ▼ Zigarre

Wikinger-Schach

Ragnarok ist ein spannendes und einzigartiges Brettspiel, das aus einer Mischung aus Battle Chess, Go und Othello besteht. Szenario und Hintergrund sind der nordischen Mythologie entliehen, der Charakter basiert auf dem alten Kings Table, das in den nordischen Ländern seit Generationen gespielt wird.

RAGNAROK
- PREVIEW -
System: PC, geplant für: Amiga, Hersteller: Mirage, England.

Der Spieler übernimmt auf dem 11x11 Felder großen Board die Rolle von Odin und bestreitet eine Anzahl Kämpfe gegen den Computergegner, der unterschiedliche (und sehr menschliche) Spielweisen besitzt. Je weiter das Match fortschreitet, desto höher wird der Schwierigkeitsgrad. Da das Programm recht intelligent ist, fällt der Einstieg zwar sehr leicht, das Schlagen des Computergegners dagegen ziemlich schwer. Um zu gewinnen, muß der Spieler jeden der möglichen Gegner mindestens zweimal schlagen.

Grundgedanke des Spiels ist der Kampf von Gut gegen Böse, die durch unterschiedliche Farben gekennzeichnet werden. Die gute Seite besitzt acht Bauern, Odin als Chef des Ganzen und vier Extrafiguren, die dessen wichtigste Verbündete darstellen. Jede dieser Figuren, die aus einem Fundus von sechs Charakteren ausgesucht werden können, hat spezielle Fähigkeiten. Die böse Seite dagegen tritt mit zwanzig Bauern (Riesen) und ebenfalls vier Extrafiguren an. Jede Seite verfolgt ein unterschiedliches Ziel. Auf der guten Seite muß Odin von seinem Startpunkt in der Mitte des Spielfeldes auf eines der Eckfelder bugsiert werden. Die böse Seite versucht natürlich, dies zu verhindern, indem sie Odin so einschließt, daß er bewegungsunfähig wird. Welche Figur wie gezogen wird, soll in der noch nicht ganz fertiggestellten Anleitung sehr ausführlich beschrieben werden, die Regeln sind jedoch ohnehin relativ simpel.

Ragnarok dürfte für Fans von Strategiespielen einen nicht unerheblichen Suchtpotential enthalten, zumal auch die gelungene Animation der Figuren die Atmosphäre des Spiels bestens unterstützt. ■ *ddf*

RAGNAROK

Götterkampf

05
92

SECRET SERVICE

STILLER 91

Alles neu macht der Mai ...

Sorry, ich konnte mir diesen Kalauer im Titel einfach nicht verkneifen. Einmal für mich als zeitliche Orientierungshilfe, denn während ich das Vorwort für die Mai-Ausgabe schreibe, schäumt in der freien Welt gerade der karnevalistische Frohsinn über und der triste Büroalltag läßt keine Frühlingsgefühle aufkommen. Andererseits tut sich tatsächlich etwas im Secret Service. Zum einen ein Rückschritt, nämlich zu älteren Sachen – geplant ist, in Zukunft auch regelmäßig Oldie-Kopfnüsse zu bringen. Denn so manches Spiel erweist sich als Dauerbrenner, und die Hefte mit den Lösungen sind schon vergriffen. Weiterhin soll der „Kabelsalat" wiederbelebt werden, wenngleich nicht unbedingt als ständige Rubrik. Ich werde nach dieser Ausgabe erstmal etwas Urlaub und mir Gedanken zu diesem Thema machen.

Und wenn ich aus dem Urlaub wieder zurückkomme, will ich in Euren Briefen ersticken – also her damit, an die bekannte Adresse:

Redaktion ASM
Secret Service
Postfach 870
W-3440 Eschwege

Super R-Type

Mit dem folgenden Trick kann man seine Waffen nach Wahl und komplett mit Satellit und zwei Mini-Droids gestalten: Im Titelbild sind folgende Tasten zu betätigen: *unten, R, rechts, unten, rechts, rechts, unten, rechts, unten, unten.* Es sollte nun ein Geräusch ertönen und das Spiel mit *Start* gestartet werden. Danach wird sofort pausiert und folgende Kombination eingegeben: *R, rechts, unten, Y, unten, rechts, unten, links, rechts, unten, rechts, rechts* und danach den Knopf für die gewünschte Waffe betätigt. Wichtig ist, daß zuerst der Laser und dann die Raketen gewählt werden! Hier sind die Tasten für die einzelnen Waffen:

Ring Laser: A
Air to Surface Laser: B
Reflecting Laser: X
Spread Laser: Y
Mega Bomb: R
Homing Missiles: A
Air to Surface Missile: X

Nachdem der Pausenmodus mit *Start* verlassen wurde, stehen die gewählten Waffen zur Verfügung. ■

Günther Opris

Sim Ant

Ein wenig aufregender Weg zum Sieg in einem Quick Game besteht darin, ganz einfach einen Stein auf dem gegnerischen Ausgang zu plazieren.

Im vollständigen Spiel sollte man zu Anfang Arbeiter und Soldaten im Verhältnis 1:2 produzieren. Sobald ein Dutzend Ameisen vorhanden ist, sollte man mit ihnen zur Futterstelle trippeln und eventuell die Spinne killen. Damit eine Futterspur gelegt wird, sollten die Ameisen nur langsam wieder freigelassen werden. Danach sollte man schnellstmöglich eine neue Kolonie gründen. Die roten Ameisen sollte man nicht gleich zu Anfang lynchen, da sie sonst an anderer Stelle neu starten.

Steine können auf interessante Art und Weise verwendet werden, etwa als Wegweiser zum Trichter des Ameisenlöwen – selbstverständlich exklusiv für rote Ameisen. Der Bau darf nicht zu tief gegraben werden, damit bei Regen nicht der halbe Ameisenstaat ertrinkt. Auch der Rasenmäher dezimiert den Staat ungemein, daher sollte man sich beim Auftauchen des Homo Sapiens schnellstmöglich und mit möglichst vielen Ameisen in den Bau zurückziehen.

Im Haus ist man relativ sicher. Das Insektizid ist nicht sehr wirkungsvoll, im Haus kann man auch tiefer graben, da es hier nicht regnet. Irgendwo unterirdisch ist auch ein Durchschlupf zum roten Nest.

Falls der rote Gegner zu stark erscheint, sollte man ihn einfach von allen Seiten einkreisen und mit möglichst vielen Königinnen stürmen.In hoffnungslosen Situationen leistet ein Soldaten-Ninja recht gute Dienste: Einfach die Königin meucheln und und sich hinterher mit der Königin und genügend Futter in einem mit Steinen verbarrikadierten Tunnel verschanzen, bis die Gegner ganz oder fast ausgestorben sind. Falls die eigene Königin hinüber ist, wechselt man kurz auf ein anderes Spielfeld, und schon ist sie wiedergeboren. ■

Raphael Kräutler

Spinnen und Raupen sind wichtige Nahrungsquellen. Raupen läßt man ganz einfach nahe an den Bau herankommen, stellt sich ihr mit 20 Ameisen in den Weg und wartet, bis die Raupe verarbeitet wurde. Spinnen verfolgt man mit der gleichen Anzahl an Ameisen, bis sie entweder verschwinden, oder getötet werden.

Sobald genügend Futter gesammelt wurde, sollte das Nest vergrößert werden. Dazu am besten einige Hauptgänge bauen, von denen kleinere Gänge wegführen. Sobald genügend Ameisen vorhanden sind, kann man das gegnerische Nest in Angriff nehmen, sollte es aber vorher genau auf der Karte studieren. Sobald die Königin getötet ist, ist der Rest nur noch Formsache.

Im Vollspiel sollte man das Nest möglichst neben einem Futterberg bauen. Sobald die roten Ameisen weitgehendst beseitigt sind, sollte man die *Breeders* auf 70 bis 90 Prozent stellen. Die neuen Königinnen werden zunächst auf die Felder um die roten Kolonien gesetzt. Sobald ein Gürtel von zwei bis drei Feldern entstanden ist, können die Königinnen auch auf die roten Felder plaziert werden. Diese Kampfgebiete erscheinen nun grau, dort sollte man selbst Hand anlegen und die Felder in der gewohnten Manier säubern. Sobald die roten Ameisen ausgemerzt worden sind, werden einfach einige Kolonien im Haus gegründet und man wartet, bis die Bewohner ausgezogen sind.

Man sollte immer fünf bis zehn Ameisen rekrutiert haben, damit für Schutz und Nahrung gesorgt ist. Ameisenlöwen kann man vernichten, indem man etwa 30 Ameisen rekrutiert und sich so nahe wie möglich an den Bau stellt. ■

Oliver Maschek

Nova 9

Wenn man das Spiel mit *NOVA SANDMAN* startet, haben folgende Tasten eine Zusatzfunktion:

ALT+1: Pause
ALT+2: Nächstes Level
ALT+7: Reparatur der Schilde
CTRL+1 bis CTRL+7: Verbessert die Ausrüstung er Raven II. ■

F.N.

Lethal Xcess

Eine Überraschung gibt es, wenn man im Ttelbild *COKE* eingibt. ■

Michael Auerswald

Airbus A 320

Wer sich die Flugplanerstellung etwas vereinfachen will, der kann wie folgt vorgehen: Zuerst verkleinert man die Jeppesen-Karten mit einem Fotokopierer auf die Hälfte. Auf diesen Einzelblättern markiert man die in der Anleitung aufgeführten Funkfeuer und zeichnet die Flughäfen nebst Kennung ein. Schließlich werden die Kopien in Sichthüllen gesteckt und in einem Ringbuch abgelegt. Nun kann man mit einem wasserlöslichen Filzstift die Route auf den Kunststoff schreiben und nach beendetem Flug einfach abwischen. Das Ganze macht zwar etwas Arbeit, dafür hat man aber alles auf einen Blick.

Die beiden Funkfeuer Erlangen und Taunus haben auf den beigelegten Karten andere Werte als die in der Anleitung. Es gelten die Frequenzen aus der Anleitung, nämlich 116.7 für TAU und 114.9 für ERL.

Bei der Version für den Atari ST verstummt manchmal der Sound, läßt sich aber durch Druck auf die Tasten 1 und 3 auf dem Zehnerblock wieder aktivieren. y

Peter Gaydos

Apidya

Hier sind die Paßwörter, die im Titelscreen mit den japanischen Schriftzeichen eingegeben werden müssen: *MISSHONEYBEE, HASTALAVISTA, DEPUTYOFLOVE, SNEAKPREVIEW.*
Mit *SHOWCREDITS* kann man sich die Endsequenz reinziehen. ■

Christian Hallebach

Mega Man 3

Hier sind einige Codes, jeweils in der Form „Koordinaten:Farbe", wobei „R" für rot und „B" für blau steht.
Numero 1: A3:B, A4:R, B2:R, D3:B, E4:R, F4:B.
Numero 2: A3:B, A4:R, C1:R, B5:B, D3:B, F4:B.
Numero 3: A1:B, B2:B, A3:B, B5:B, D3:B, E1:R, F2:R, F4:B.
Numero 4: A1:B, A3:B, B2:B, C5:R, D3:B, E1:R, F4:B. ■

P. Stadler / P. Simunovic

Rad Racer

Freie Levelanwahl auf dem NES gefällig? Dazu halte man das Joypad nach rechts oben gedrückt und tippe siebenmal auf den B-Knopf. Jede weitere Betätigung des B-Knopfes erhöht jetzt das Startlevel, wer bis 64 durchhält, kommt direkt ins Finale. ■

Alex „The Cruel"

Space Harrier

Wenn man beim Einschalten das Steuerkreuz des Game Gear nach oben drückt, startet man mit vier anstatt mit zwei Leben, drückt man gleichzeitig auch noch die Knöpfe 1 oder 2, wählt man damit gleichzeitig noch den Schwierigkeitsgrad. ■

Francisco Garabatos

Putt & Putter

Hier sind die Levelcodes fürs Game Gear, sowohl für Anfänger als auch für Fortgeschrittene:
Stage 4: NKDLK / WBNAU
Stage 7: QAQAX / PLGKI
Stage 10: JKJLC / NLJKE
Stage 13: YAWBM / LLMKA
Stage 16: HKPLD / KBZAK
Stage 19: PUTT ■

Francisco Garabatos

Hunter

Hat man die ersten Missionen, die noch recht einfach sind, geschafft, kommt man schnell zu Missionen, bei denen ohne Hubschrauber nichts mehr läuft. Allerdings werden diese recht schnell abgeschossen, wenn sie zu tief oder ein Ziel direkt anfliegen. Dies läßt sich teilweise vermeiden, wenn man so hoch fliegt, daß man nicht von den Raketen getroffen wird. Dies ist recht praktisch, wenn ein Ziel in einem dicht mit Raketenwerfern bespicktem Gebiet liegt. Fliegt man hoch genug, fallen die Raketen zurück und explodieren auf dem Boden. Kreist man mit dem Hubschrauber lange genug über dem Ziel, wird es zerstört, ohne daß man auch noch Munition verschwenden muß. ■

Andreas Vogelsang

King's Bounty

Hier sind einige Strategietips, die auf einem Amiga erspielt wurden: Für Anfänger empfiehlt sich der Barbar, da er schon zu Beginn viel verdient und schnell befördert wird. Er kann zwar zunächst kaum Zaubersprüche lernen, findet aber sehr schnell weitere *Spells* und Schätze, die es ihm erlauben, sich mehr Sprüche zu merken.
Als erstes sollte man sich ein Schiff besorgen und das Pergament oder den Ring suchen. Hat man sie gefunden, steigt der Monatsverdienst um das Doppelte. Die Schätze sollte man gleich an die *Peasants* verteilen. Als Geld sind sie nicht zu gebrauchen, polieren aber als Geschenk das Führerimage ordentlich auf.
Hat man genug Geld, so kann mit dem Kämpfen begonnen werden. Es empfiehlt sich, nach jedem Kampf abzuspeichern, wenn man ein Boot in der Nähe hat, auf das man flüchten kann, geht es auch vor dem Kampf. Tut man dies und trifft auf eine Truppe, die sich gerne anschließen will, aber fliehen muß, beendet man einfach das Spiel, ohne abzuspeichern. Beim erneuten Laden des Spielstands steht man wieder vor der Truppe, die allerdings ihren Soldatentyp gewechselt hat (etwa statt *Gnomes* jetzt *Elves* etc). So hat man Chancen, neue Soldaten anzuheuern, ohne den Startsold zahlen zu müsssen.
Nun noch ein Wort zu den einzelnen Soldaten: Die *Militia* ist nur auf dem ersten Kontinent nützlich, und das auch nur in großen Mengen. Die *Pikemen* sind da schon viel besser, etwa 35 von ihnen sind für eine Armee ideal. *Archers* sind nur solange zu empfehlen, bis man Elfen gefunden hat. Letztere in einer Stückzahl von 250 besiegen jede Armee bis zu Level 3.
Die Kavallerie ist in den ersten Leveln hervorragend, 20 Mann sind fast nicht mehr zu besiegen. Alle anderen sind viel zu langsam, und *Ghosts* geraten zu schnell außer Kontrolle. Die besten Kombinationen für die einzelnen Kontinente:
Continentia: Pikemen, Archers, Cavalry, Skeletons, Peassants.
Forestria: Pikemen, Cavalry, Elves, Nomads, Druids, Orcs.
Archipelia: Pikemen, Cavalry, Elves, Barbarians, Druids, Knights.
Saharia: Cavalry, Elves, Giants, Dragons, Demons.

Diese Armeen sind auch zum Erobern von Burgen nützlich – und man kann sie sich leisten, wenn man immer brav den König besucht und sich befördern läßt.

Die *Demons* sollte man nicht mit zu vielen Soldaten angreifen, da ihnen oft vernichtenden Schläge gelingen. Gegen Drachen empfiehlt sich der Einsatz von Pikemen, Cavalry und eigenen Drachen, auch sollte man darauf achten, daß die stärksten Truppen des Gegners *Ghosts, Dragons)* zuerst vernichtet werden.

Wer das Spiel schnell beenden will, der fängt alle *Outlaws* in *Continentia*, läßt sich befördern und sucht nur noch die Karten nach *Forestria*. Dort findet man die Gesamtkarte, geht auf *Puzzle Solve* und beginnt die Suche – man kann bereits mit sieben Puzzleteilen den Stab finden. ■

Andreas Brzozowski

Flight of the Intruder

Man macht sich das Landen auf dem Träger nur unnötig schwer, wenn man den Anweisungen im Handbuch folgt und eine sehr realitätsnahe, aber überflüssige Platzrunde dreht und damit nur die Absturzgefahr erhöht. Besser ist es, man fliegt den Träger nach dem letzten Wegpunkt von hinten an und nähert sich ihm auf einer Höhe von etwa 4500 Fuß. Bei etwa zehn Meilen Entfernung fährt man Fanghaken, Fahrwerk und Landeklappen aus und stellt den Schubregler auf etwa 7 Uhr. (Nimmt man nämlich die Einstellung aus dem Handbuch, so schmiert die Maschine bei der ersten vertikalen Lenkbewegung ab.) Horizontale Korrekturen dürfen jetzt nur noch mit dem Seitenruder ausgeführt werden, da die Maschine sonst ins Trudeln kommt.

Wenn man sich jetzt (nach Gefühl) über dem Trägerdeck befindet, fährt man die Luftbremsen aus, so daß die Kiste stark an Geschwindigkeit verliert und in die Seile kracht. Etwas unfein, aber so landet man mit etwas Übung auf alle Fälle sicher, da das Programm in Sachen Platzrunde und Härte des Aufpralls relativ tolerant ist. ■

Matthias Schmidt

Stormlord

Hier sind einige Überlebenshilfen für das Megadrive, alle Tastenkombinationen sind im Pausenmodus einzugeben:
Ein Extraleben: *A, A, A, A, C, C, B, B, B, C, A.*
Ein Level weiter: *C, B, B, B, A, A, A, A, C, C, A, A, A, A.*
Oder etwas mehr Zeit: B, A, A, A, C, oben, oben, oben, A, A, A. y

Günther Opris

Ballarena

Hier sind einige Levelcodes für den Archimedes:
PUNK AND JUMP
MONTPELLIER
SEA SEX SUN
VL 86 C 010
MOUNTAINEERS
GRENOUILLE
BLUBEDILOMAR
BRAIN KILLER
RHYTHM BOX
BOUBOULOID
MENFOU
32 BIT POWER
MARTINI
SEE YOU SOON
ETERNA
■

Nofretete

Hero Quest

Will man seinen Helden besonders gut ausrüsten, so läßt man ihn einfach ein paar Mal durchs Labyrinth laufen. Bei jedem Durchgang sind nämlich neue Schätze da, und auch die Belohnung gibt es nach jedem Verlassen des Labyrinths. ■

Andreas Vogelsang

Ultima VI

Ein kleiner Trick, um sich auf dem C-64 viel Lauferei zu ersparen: Drückt man gleichzeitig *Run/Stop* und *F7*, kann man die Koordinaten X,Y und Z seines neuen Standorts in Hexadezimalzahlen eingeben. Die Position für die Zugbrücke vor dem Schloß von Lord British wäre 133/188/0, der Ortseingang von Paws 16B/282/0. Ist die Z-Koordinate größer 0, geht es in die Unterwelt. Allerdings sollte darauf geachtet werden, daß die gewünschte Koordinate auch wirklich existiert, sonst kommt es zum Absturz. (Der Sextant, der beim Schiffshändler in Britain erhältlich ist, kann ganz hilfreich sein.) ■

Stephan Lord

Toe Jam and Earl

Kleine Überraschung: Es gibt eine versteckte Insel in Ebene 1, sie ist allerdings nur mit *Icarus Wings, Innertube* oder *Rocket Shoes* zu erreichen. Die Karte zeigt, wo sie zu finden ist. Was sie zu bieten hat? Nun, wenn man durch das dortige Loch hüpft, gelangt man auf Ebene 0, wo man durch einen Trunk am Limonadestand ein Extraleben ergattern kann – allerdings nur einmal. Läßt man sich von dieser Plattform fallen, gelangt man wieder in ein höheres Level. ■

Günther Opris

EXIT
Insel A
Insel B

Eye of the Beholder 2

Eine kurze Erläuterung zum Hexadezimalsystem: Die Zahlen 0-9 entsprechen denen im Dezimalsystem. Für 10-15 werden die Buchstaben A-F benutzt. Werte größer als 256 (FF) werden in mehreren Bytes gespeichert. Dabei wird auf PCs das niederwertigste Byte ganz links und das höchstwertigste Byte ganz rechts geführt.

Zum Beispiel: 34500 : 16 = 2156 Rest 4
2156 : 16 = 134 Rest 12 (=C)
134 : 16 = 8 Rest 6
8 : 16 = 0 Rest 8

Also ist 34500 im Hexadezimal-System 86C4. Auf dem PC wird der Wert dann als C4 86 gespeichert.

Die Abbildung zeigt den Anfang eines abgespeicherten Spielstands. Im Anschluß folgen die restlichen Charaktere, die genauso aufgebaut sind.
Die erste Zeile bezeichnet den Namen des Spielstandes (Wald), dann folgen einige „00".
Das nächste Byte ungleich „00" (hier „01") bezeichnet den Zustand des Charakters. Dabei sind nur die ungeraden Werte bedeutsam. „01" entspricht einem gesunden Charakter. Falls dieses Byte einen anderen Wert hat, kann man den Charakter „heilen", indem man einfach eine „01" hineinschreibt.
Dann folgen 10 Byte für den Namen und abschließend ein „00". Ab hier stehen die Attribute in folgender Reihenfolge:
Stärke, außergewöhnliche Stärke in Prozent, Intelligenz, Weisheit, Geschicklichkeit, Konstitution, Charisma. Für jeden Wert sind zwei aufeinanderfolgende Bytes vorgesehen, um eventuelle Abzüge und den ursprünglichen Wert unterzubringen.
Die nächsten vier Bytes repräsentieren die Hitpoints. Davon entsprechen die ersten beiden Bytes den aktuellen und die hinteren Bytes den maximal möglichen Hitpoints (siehe auch Thema „Hexzahlen"). Hier sind auch negative Werte für bewußtlose (0 bis -9) oder tote (-10) Charaktere zulässig. Alle Werte größer als 7F 00-hex (= 00 7F) sind negativ. Also nimmt man den Wert und zieht davon 65536 ab. (z.B. ist FF FDhex ist 65533. 65533 minus 65536 ist gleich -3)

Das nächste Byte steht für die Armor Class (AC). Dieses Byte wird ebenfalls als vorzeichenbehafteter Wert interpretiert. Damit sind Zahlen im Bereich von -128 bis 127 möglich. Zahlen größer als 7Fhex sind negativ und man muß von ihnen 256 abziehen (z.B. FFhex = 255. 255 - 256 = -1). Je kleiner, desto besser!
Hiernach folgt „00", durch das nächste Byte wird das Geschlecht und die Rasse festgelegt. Dabei stehen die geraden Werte für männlich und die ungeraden für weiblich: 00/01 Mensch, 02/03 Elf, 04/05 Halb-Elf, 06/07 Zwerg, 08/09 Gnome, 0A/0B Halbling.
Es folgt ein Byte, in dem der oder die Berufe des Charakters kodiert sind: 00 Kämpfer, 01 Ranger, 02 Paladin, 03 Magier, 04 Kleriker, 05 Dieb, 06 Kämpfer/Kleriker, 07 Kämpfer/Dieb, 08 Kämpfer/Magier, 09 Kämpfer/Magier/Dieb, 0A Dieb/Magier, 0B Kleriker/Dieb, 0C Kämpfer/Kleriker/Magier, 0D Ranger/Kleriker.
Das nächste Byte spiegelt die Gesinnung wieder (X heißt hier Lawful, Neutral, Chaotic): 0-2 steht für X-good, 3-5 für X-Neutral, 6-8 für X-Evil, das folgende Byte kodiert das Bildchen eines Charakters.
Danach wird der Food-Bestand in Prozent angegeben (64hex = 100%)
Die nächsten drei Bytes repräsentieren die Level der (maximal) drei Berufe. es folgen drei mal drei Bytes für die Erfahrungspunkte in den einzelnen Berufen. ■

Ralf Kleinfeld

```
57 41 4C 44 00 00 00 00 - 00 00 00 00 00 00 00 00   WALD............
00 00 00 00 00 01 47 4E - 4F 4D 45 20 46 2F 43 4C   ......GNOME F/CL
00 10 10 00 00 0D 0D 0A - 0A 09 09 0B 0B 0E 0E E8   ................
00 FF 00 03 00 09 06 08 - 00 62 06 06 00 80 87 00   ..........b.....
00 80 87 00 00 C4 86 00 - 00 05 00 A8 74 00 00 00   ..............t.
00 00 00 00 00 00 00 00 - 00 00 00 00 00 00 00 00   ................
00 00 00 00 00 00 00 00 - 00 00 00 00 00 00 00 00   ................
00 00 00 00 00 00 00 00 - 00 00 00 00 00 00 00 00   ................
00 00 00 00 00 00 00 00 - 00 00 00 00 00 00 00 00   ................
00 00 00 00 00 00 00 00 - 00 00 00 00 00 1D 00 00   ................
00 00 00 00 00 00 00 00 - 00 00 00 00 00 00 00 00   ................
00 00 00 00 00 00 00 00 - 00 00 00 00 00 00 00 00   ................
00 00 00 00 00 00 00 00 - 00 00 00 00 00 00 00 00   ................
00 00 00 00 00 00 00 00 - 00 00 00 00 00 00 00 00   ................
00 00 00 00 00 00 00 00 - 00 00 00 00 00 00 00 00   ................
00 00 00 B7 01 B4 01 00 - 00 B6 01 B8 01 B9 01 00   ................
00 00 00 00 00 00 00 00 - 00 00 00 00 00 00 00 00   ................
00 00 00 B2 01 00 00 00 - 00 00 00 00 00 00 00 00   ................
00 00 00 00 00 00 00 00 - 00 00 00 00 00 00 00 00   ................
00 00 00 00 00 00 00 00 - 00 00 00 00 00 00 00 00   ................
00 00 00 00 00 00 00 00 - 00 00 00 00 00 00 00 04   ................
02 00 00 00 00 00 00 00 - 00 00 00 00 00 00 00 00   ................
00 00 00 00 00 00 00 00 - 00 00 00 00 00
```

Wer seine Erfahrungspunkte lieber auf ehrliche Weise erkämpfen will, dem sei folgender Trick empfohlen:
Das ganze Drama spielt sich im vierten Stock des Medusenturms (erreichbar über die Osttreppe im ersten Stock des Tempels, siehe auch Karte) ab. Hier findet die Party vor einer Türe den *Starfire-Staff* und einen *Scroll*. Zur optimalen Vorbereitung auf das folgende Gemetzel sollte die Party vor dem Tor rasten, die Magier die Sprüche *Haste, Burning Hands* und *Fireball*, die *Clerics* möglichst viele *Cure*-Sprüche lernen, damit die Rast nach jedem Kampf nicht so lange dauert.
Nach dem Öffnen des Tores sollte die Party schnell einen Schritt nach Norden und dann sofort nach Osten in die Nische gehen. Die Kontaktplatte vor der Nische löst nämlich zwei Feuerbälle aus, die von Süden nach Norden fliegen und ordentlich Schaden anrichten können. Vor allem auch bei den Monstern, die sich in den Räumen A und B befinden und die sich nach dem Öffnen der Türe auf die Party zubewegen. Dabei betreten sie zunächst Kontaktplatte 2, die ebenfalls einen Feuerball auslöst, danach die Platte 1, die ihnen nochmals gehörig einheizt. Falls die Monster bis dahin überlebt haben, kann man ihnen in Handar-

beit den Rest geben. Ist das Monster vor der Nische erledigt, wird durch die Druckentlastung ein weiterer Feuerball ausgelöst, der eventuell vorhandene weitere Monster trifft. Auf diese Weise kann man, ohne sich die Hände sonderlich schmutzig machen zu müssen, alle Monster per Feuerfalle erledigen. Man kann die Sache auch noch etwas beschleunigen, indem man sich in der Nische in Richtung Norden dreht und die Monster ins Blickfeld bekommt. Mit dem richtigen Timing kann man durch einen Schritt auf Kontaktplatte 1 zwei zusätzliche Feuerbälle auf den Weg schicken.

Leider sind irgendwann alle Monster erledigt, und das Punktekonto hat sich nur um etwa 16.000 Punkte erhöht. Zum Glück gibt es im Raum C hinter den Scheinwänden noch einige weitere Gegner, die nur darauf warten, geröstet zu werden. Um gefahrlos an den Hebel zum Öffnen der Scheinwände zu kommen, legt man einen Gegenstand auf die Kontaktplatte, wartet den Feuerball ab und geht dann nach Norden zum Hebel. Nach dessen Betätigung wird die Party von den Monstern verfolgt, bei der Rückkehr zur Nische ist also Eile angesagt. Dort nimmt man den Gegenstand wieder von der Platte und das Spielchen kann von vorne beginnen. Und zwar beliebig oft, denn nach jedem Schließen und Öffnen der Scheinwände kommen neue Monsterhorden ins Spiel.

Nimmt man sich vier Stunden Zeit, kann man mit diesem Trick über eine Million Erfahrungspunkte sammeln, er funktioniert auch, wenn man sich aus höheren Leveln an diese Stelle zurückbegibt. (Es empfiehlt sich, der Party zwischen den einzelnen Kämpfen kleine Erholungspausen zu gönnen.) ■

Thomas Paulsen

Roger Rabbit

Hier sind einige Paßwörter für den Gameboy:

Level 2: DLT3QYBY
Level 3: GPLDMSRC
Level 4: MMCFGWXJ
Level 5: BGQTVKJP
Level 6: RTJBWN43 ■

Ronald Gygax

Chocks Away 2

Ein kleiner Trick für den Archimedes, mit dem man sich beliebige Missionsgebiete nebst Gegnern anschauen kann. Dazu erstellt man sich ganz einfach eine *Black Box Disk,* und dreht unter *Chocks Away 1* einen kleinen Film, etwa in Mission 8 und spielt ihn dann unter *Chocks Away 2* ab. Nachdem der Vogel abgeschmiert ist, klickt man das Feld *Practice* an, und siehe da, schon fliegt man im Missionsgebiet 8 von *Chocks Away 2.* Diese Prozedur kann man bei jeder anderen Mission wiederholen. ■

None

Whirlwind Snooker

Vorsicht beim *Free Ball:* Snookert man man mit einer anderen als der gewählten Farbe, zählt dies der Computer als Foul, obwohl das nach den offiziellen Regeln nicht der Fall ist. Während dieser Fehler recht ärgerlich ist, gibt es auch einen, den man gut für sich ausnutzen kann: Wenn nur noch Farben auf dem Tisch sind, die roten Kugeln also komplett versenkt wurden, kann man jede Farbe spielen, auch wenn diese nicht *ON* ist, indem man einfach die entsprechende Taste (2-7) drückt. Man bekommt allerdings nur die Punkte, die die jeweilige Kugel *ON* wert war. (Gilt zumindest für den Atari). ■

Oliver Kinne

Xenon 2

Überleben auf dem Atari ST leicht gemacht: In den Pausemodus gehen und *RUSSIAN AIR* eintippen. Anschließend kann man sich mit der N-Taste ins nächste Level befördern. ■

Oliver Kinne

Elvira

Per Modul kann der frontlastigen Dame bei Adresse $409 zu massig Leben verhelfen. ■

Harry Rink

Magic Pockets

Die Credits kann man per Modul an Adresse $1792 einstellen. ■

Harry Rink

HINT HUNT

Die Fragen ...

Monkey Island 1

Frank fragt sich, wie man den Schrank in der Kapitänskajüte öffnet, wozu das Seil gut ist und wo man das Rezept findet. ■

(Den Schrank öffnet man mit dem Schlüssel, den man in der Küche in einer Müslipackung findet – und ist er offen, findet sich auch das gesuchte Rezept. Das Seil ergibt später eine praktikable Zündschnur.)

Monkey Island 2

Christian möchte ganz gerne an der Barriere nach dem Aufzug vorbeikommen. ■

(Braucht er aber nicht! Wie's weitergeht, steht in der ASM Special 15...)

Larry I

Toby hat so seine Probleme mit der Weinlieferung. ■

(Das liegt ganz einfach an einem Übermittlungsfehler – man muß dem Lieferanten schon genau sagen, wohin der Bölkstoff soll, nämlich in die „HONEYMOON SUITE")

Golden Axe

Und nochmals Tim: Einen Cheat für die Levelanwahl hatten wir ja schon, aber gibt es auf dem PC auch die Möglichkeit, an unendlich viele Leben zu gelangen? y

Terminator 2

Tommy sucht einen Cheat für den PC.
Bora dagegen plagen auf dem Gameboy folgende Fragen: Wie findet man im ersten Level die Reihenfolge der zu zerstörenden Türme heraus? Wie findet man im zweiten Level den richtigen T800, den man später umprogrammieren muß? ■

Das Stundenglas

Nochmals Tommy mit einer brennenden Frage: Was muß getan werden, damit die Typen am Anfang nicht den Laden stürmen? Der Riegel ist bereits vorgeschoben. ■

Turrican I

Angesichts der Tatsache, daß der Amiga-Cheat auf dem Atari ST nicht funktioniert, sucht Dirk nach einer passenden Alternative. ■

Enduro Racer

Weiterhin sucht Dirk nach dem Cheat für den ST, der im Titelmenü angekündigt wird. ■

WARP

Airman sucht einen Weg, um in den geschützten Bereich in der unteren Bildmitte des ersten Levels zu kommen. ■

Licence to Kill

Airman sucht hierfür einen Cheat, oder wenigstens etwas Hilfe beim Hubschrauber-Fliegen im zweiten Level. ■

Pool of Radiance

Eine ganze Menge Fragen, die Mark schlaflose Nächte bereiten. Primär geht es um den Endkampf mit Tyranthraxus. Wie ist dieser nette Herr zu besiegen? Braucht man dazu besondere Gegenstände? Oder sollte man sich besser mit ihm verbünden? Warum wirken Zaubersprüche nicht gegen ihn? Welche Zaubersprüche sollte man überhaupt lernen? Warum trifft die Party beim Zuschlagen den Drachen nicht? ■

Might & Magic II

Peter hat zwei kleine Probleme auf dem C-64. Wie kommt man ohne den Spruch *Etherealize* zu den *Ticket Takers* in *Corak's Cavern?* Und warum lassen die *Ticket Takers* die *Clerics* der Party nicht durch, obwohl die Party im Besitz von *Corak's Soul* und jeder Menge *Admit 8 Passes* ist? ■

Day of the Pharao

Christian quälen drei Fragen zu diesem etwas älteren Spiel: Welche Bedeutung haben die Märkte, und was kann dort veranlaßt werden? Was muß man tun, um beim Kamelrennen den Gegner zu besiegen? Werden eigentlich keine Waren mehr hergestellt, wenn alle aufgekauft sind? Das wäre nämlich ärgerlich, da zur Fertigstellung von Bauwerken wesentlich mehr Waren benötigt werden. ■

Dragonninja

Tobi sucht einen Cheat hierfür. ■

Hugo's House of Horrors

Mr. Police sucht eine Komplettlösung zu diesem Shareware-Adventure. ■

Escape f. t. Planet o. t. Robot Monsters

Ein unbekannter Leser sucht für den C-64 Pokes für unendlich Leben, Bomben und Energie. ■

Tunnels of Armageddon

Tim läßt fragen, ob es für die PC-Version einen Cheat gibt. ■

Axel's Magic Hammer

Marcus sucht einen Cheat für die Amiga-Version. ■

Leander

Ein ungenannter Leser möchte wissen, wie man aus der Höhle in Welt 1.4 wieder herauskommt, nachdem man den Bogen eingesammelt hat. ■

Last Ninja III

Andreas hat ein kleines Problem in Level 3: Wenn er an die Stelle kommt, an der der Stöpsel liegt, erscheint derselbe auch rechts oben. Will man ihn jedoch aufheben, so hat man die Wurfsterne im Inventar und der Stöpsel ist weg. Ist dies ein Programmierfehler oder beabsichtigt? ■

Altered Beast

M. Varelmann sucht einen Cheat für die Amiga-Version, da er wegen Energiemangel nicht sonderlich weit kommt. ■

Test Drive II

Carsten sucht einen Cheat für die PC-Version. ■

Turbo Outrun

Auch hierzu sucht Carsten einen Cheat für den PC. ■

(Und den kriegt er von mir ganz persönlich, siehe auch Ausgabe 12/91:
Zunächst zum Problem, daß man ein gespeichertes Spiel nur einmal laden und nochmals spielen kann. Mit einem Hex-Editor läßt sich dies jedoch einfach lösen: Verantwortlich dafür ist in der Datei TURBO.CFG das Byte 09h, welches nach einmaligem Spielen auf 00h gesetzt wird. Trägt man hinterher wieder 01h ein, kann der Spielstand erneut geladen werden. Und wenn man schon am Herumwerkeln ist: Die Bytes 8Ah und 8Bh sind für das Geld zuständig, hier sollte man jedoch nicht mehr als FFh 4Fh eintragen, da sonst das Programm abstürzt.)

The Simpsons

Jürgen hat ein kleines Problem mit der PC-Version: Im ersten Level kommt in der Nähe des Altersheims eine unsichtbare Barriere, an der er einfach nicht vorbeikommt. Wer kann helfen? ■

Dragonflight

Ich glaube, dieses Problem hatten wir vor einem halben Jahr schonmal, und bis jetzt noch keine Antwort darauf: Die Rede ist vom Programmabsturz der auftritt, wenn man den König in Scatterbone besuchen will. Sven hat dieses Phänomen inzwischen auch beim Betreten eines Schreins auf der Insel Walronia beobachtet. Was ist an diesen Stellen also los?
Weiterhin erleidet Svens Party trotz Hut und Mantel immer noch Schaden beim Betreten der Wüste. ■

The Sword of Fargoal

Und noch etwas Verstaubtes von Michael: Wie benutzt man den *Drift Spell* und wozu ist er überhaupt geeignet? Und wozu eignen sich die *Enchanted Weapons* und wie sind sie zu verwenden? ■

Kentilla

Leicht verstaubt sind die Programme, zu denen Michael Fragen hat: Wo findet man den goldenen Schlüssel für die Truhe in Tylons Schloß?
Wie kann man sich heilen, nachdem man in der Trollhöhle war und sich den Eisenstab genommen hat? Wie besiegt man im schwarzen Turm den Troll und den Hund? Wozu ist der Silberdolch geeignet, den man im schwarzen Turm hinter dem Raum mit der glühenden Mauer findet? ■

The Sorcerer of Claymorgue Castle

Ebenfalls etwas staubig, dieser Problemfall von Michael: Wie öffnet man in der Schloßküche den Schrank, um an den Zauber zu kommen? Wie kommt man, nachdem man im Rattenloch den Stern genommen hat, die Treppe wieder hinauf? Wie kommt man auf die Zinnen des Schlosses? ■

Inka

Und noch etwas Altes, das Michael auf dem Herzen liegt: Wie kommt man wieder aus der Fallgrube heraus, nachdem man hineingefallen ist und das wichtigste genommen hat? Wie kommt man anschließend wieder die Felsen hinauf und am Adler vorbei? Wie bekommt man die Bananen, nachdem man die Staude hinaufgeklettert ist? Wozu braucht man den Affen, der einem begegnet? ■

Twin Kingdom Valley

Und nochmals Michael: Wie besiegt man die Hexe im ersten Stock rechts im Schloß, um an den Zauberstab zu kommen? Was muß man mit dem Wüstenkönig im Schloß tun, oder was muß man ihm geben?
Was muß man mit dem „Geheimnis des Lebens" tun, das man in einem Berg findet? Was muß man der großen Wache geben, damit man sie zum Freund gewinnt? Und wozu ist der Riese gut, der einen nach seiner Befreiung immer begleitet? ■

Das Grab des Pharao

Weiter geht es mit Michaels Oldie-Kiste. Die Fragen diesmal: Wie öffnet man bei der Pyramide die Tür ganz vorne rechts? Und wie die Tür ganz links, ohne daß sich dabei eine Falltüre öffnet? Und wie öffnet man die Tür vorne rechts vom Geheimgang, ohne daß ein Pfeil von der rechten Wand angeschossen kommt? ■

Eye of the Beholder 1

Wilhelm sucht den Orakelstein und das steinerne Ankh. Weiterhin hat er Probleme beim Öffnen der Portale, insbesondere in Ebene 11. ■

Life & Death

Herr Doktor, wie bindet man bei der Blinddarmoperation die Mesoappendix-Arterie ab? Diese lebenswichtige Frage bedrückt Marc. ■

Operation Hinkelstein

Benjamin würde ganz gerne wissen, wie man in das Römerlager kommt, ohne daß man aufgehalten und gemeuchelt wird. ■

Might & Magic II

Claus fragt, was es eigentlich mit der verschlüsselten Meldung auf sich hat, die man am Ende des Spieles erhält. ■

Die Drachen von Laas

Oliver hat ein kleines Problem im Fischerdorf: Netze und Ruder hat er schon bekommen, allerdings keine Harpune.
Auch kann er das Boot nicht benutzen, da die beiden Helden nicht in ein solches Wrack steigen wollen. Was ist zu tun? ■

T. M. Hero Turtles

Andreas sucht einen Cheat für unbegrenzte Kraft auf dem NES. ■

Colorado

Selbiger Andreas sucht auch eine Komplettlösung für die PC-Version. ■

Elvira

Daß das Spiel im Burggraben die fünfte Diskette benutzt, ist scheinbar ganz normal. Daß man nicht mehr auf die Burgmauer kommt, ist auch ganz normal – der beschriebene Weg ist nämlich falsch, da hilft auch ein Umtausch der Disketten nicht. Man muß stattdessen durch ein Eisengitter, das sich unterhalb der Wasseroberfläche an der Burgmauer befindet, in den Burggraben tauchen. Von da aus taucht man in die Mitte des Grabens und dann nach rechts, um an die Ritterleiche zu kommen.

Das Gitter läßt sich mit einem großen rostigen Schlüssel öffnen, den man in einem der Särge in einer Grabkammer der Katakomben findet. (Den richtigen Sarg erkennt man an dem Monster mit dem Stein, das ihm entsteigt.) ■

Daniel Schäffner

... und ein paar Antworten

Murder auf dem Mississippi

Es ist schon etwas länger her, daß Daniel auf dem Mississippi unterwegs war, daher sind seine Hilfen für Nadine recht bruchstückhaft. Zunächst eine Aufzählung einiger wichtiger Gegenstände:
- Gaffel im Maschinenraum
- Öliger Wattebausch in Henrys Zimmer
- Rosenholzkasten bei Mrs. Smallworth
- Kleiner goldener Schlüssel in einem leeren Raum
- Spielerpistole in einem Rosenholzkasten
- Zerstörte Waffe an der Reling des Oberdecks (mit Gaffel erreichbar)
- Schwarzer Revolver bei Hephrey
- Teil eines Geschosses in Zimmer 16

Es empfiehlt sich, möglichst oft zu speichern. Beim Vorzeigen der Notizen an andere Personen gibt es bestimmte Schlüsselwörter, die diese verstehen. Es ist ganz wichtig, daß diese Möglichkeit der Beweisführung ausgeschöpft wird, da sonst der Fall nicht zu lösen ist. ■

Daniel Schaller

Terminator II

In Level 5 gibt es keine bestimmte Kombination, um volle Energie zu bekommen. Man sollte sich an der Vorlage orientieren, die Puzzleteile sind auch jedes Mal anders angeordnet. Dennoch einige generelle Tips:

Zunächst sollte man sich um die Nase kümmern, da sie am einfachsten ist. Danach das Auge neben das Nasenbein und die Augenhöhle rechts neben das Auge setzen. Hat man jetzt noch etwas Zeit, kann man sich um die Haare kümmern. Wenn das alles geschafft ist, hat man schon 50 % Energie. Das reicht schon, wenn man im vorigen Level nicht allzuviel verloren hat.

Der T1000 in Level 8 ist sehr hartnäckig. Hier sollte man überwiegend mit Kopfstoß und hohem Tritt arbeiten. Dauerfeuer kann hilfreich sein: Wenn man vor dem T1000 steht, drückt man den Joystick schräg nach oben und aktiviert das Dauerfeuer – jetzt kann der T1000 kaum noch einen Treffer landen. ■

Thomas Bezirgiannidis

Rolling Thunder

Hier ist der Cheat, den Holger in Heft 3/92 suchte: Für unbegrenze Energie einfach *JIMBBY* eintippen, um ins nächste Level zu kommen, tippt man einfach auf *I*. ■

Alfred Neuner

Cadaver

Die Holzplatte mit der Kette, nach der *Ben Hur* in Ausgabe 1/92 fragte, hat nur insofern eine Bedeutung, als sie den Ausgang aus den Höhlen des ersten Levels darstellt. ■

Maik Knopf

Alien Breed

Hier kommt die Antwort auf die Frage von Andreas: Man kommt ins nächste Level, wenn man im Spiel *TULEBY* (wobei Y=Z) eintippt. Der Weg zur Unsterblichkeit führt über das erste Terminal im zweiten Level. Hinterläßt man dort die schmeichelhafte Meldung *ALIENS ARE FAGGOTS,* sollte einem auf dem weiteren Weg nichts mehr passieren.

Notfalls darf auch zum Modul gegriffen werden. Die Anzahl der Leben steht an für Spieler 1 bei *C05A4F*, für Spieler 2 bei *C061EF*, die Anzahl der Schlüssel bei *C05A5B/C061FB*, die Munition bei *C05A53/C061F3*.

Und noch einige allgemeine Hinweise: Man sollte sich bereits im ersten Level die Waffe für 2000 Credits kaufen. Danach ist extreme Sparsamkeit angesagt, bis man genügend Kohle für den Raketenwerfer hat. Selbiger ist besser als alle anderen Waffen, da er nur einen geringen Streuradius hat und dadurch nicht die Gefahr besteht, daß man sich selbst Türen vor der Nase versperrt. In Level 5 sollte alles Geld ausgegeben werden, da es in Level 6 keine Terminals mehr gibt. Hat man schließlich die Alienmutter vernichtet, verläßt man den Raum nach rechts, wo es einen zweiten Decklift gibt. ■

Marcus Janssen

Turrican

Tja, normalerweise erscheint am Ende des dritten Levels ein blinkender Block, auf den man schießen muß. Dadurch wird ein Aufzug aktiviert, der ins nächste Level führt. Falls André jedoch zufällig nicht im Besitz des Originals sein sollte, hat er schon verloren, denn nur dort gibt es diesen Aufzug. ■

Daniel Schäffner

(Falls dem so sein sollte, hilft ihm diese schöne Karte von Thomas Detjen wohl auch nicht weiter. Hier wäre auf jeden Fall Ihr Ausgang gewesen...)

B
B
Gegner
Start
Ziel

Pools of Darkness

Kleine Charakteraufbesserung gefällig? Dazu erzeuge man sich zunächst seine Charaktere und fasse sie zu einer Party zusammen, danach speichert man das Spiel unter dem Buchstaben „A“ und verläßt das Spiel. Die erzeugten Charaktere stehen nun in den Dateien CHRDATA1.SAV bis CHRDATA6.SAV im Verzeichnis SAVE auf der Festplatte, wo man sie mit einem Dateimonitor genauer unter die Lupe nehmen kann. (Zuvor vielleicht für den Fall der Fälle noch einen kleinen Backup machen. . .) Hier die Bedeutung der einzelnen Bytes:

In der ersten Zeile des Hexdumps steht am Anfang die Dateikennung, gefolgt vom Namen des jeweiligen Charakters. In der zweiten Zeile stehen die Eigenschaftspunkte, und zwar jeweils zweimal hintereinander. Die Maximalwerte hierfür sind jeweils 18, also 12hex.

Bei Position 00B0h steht das Alter des Charakters und die maximale Anzahl der Hitpoints, bei 0130h der Erfahrungslevel der Person. Die Bytes 2 bis 5 in Zeile 0170h enthalten die Erfahrungspunkte des Charakters, die letzten drei Bytes entscheiden über seinen Status, wobei 00 01 00 gesund und 06 00 00 tot bedeutet. Die Anzahl der aktuellen Hitpoints steht an dreizehnter Stelle der Zeile 01E0h. Wenn man nur mal den Vorspann bewundern will, startet man das Spiel einfach mit *VACE x INTRO*, wobei x für den Grafikmodus steht. (4=VGA, 2=EGA, 3=TGA). Und wenn man erfahren will, warum man sich überhaupt mit den Monstern herumschlägt, setze man statt *INTRO* ganz einfach *FINAL* ein. ■

Thomas Roth

```
(0000) 03 4E 4F 31 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 Name des Charakters
(0010) 11 11 10 10 0F 0F 0A 0A 10 10 0F 0F 00 00 00 00 str,int,wis,dex,con,cha
       -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- --             jeweis doppelt
(0020) 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
(0030) 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
(0040) 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
(0050) 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
(0060) 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
(0070) 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
(0080) 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
(0090) 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
(00A0) 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 2A 01 00 00
(00B0) 36 00 2B 01 01 01 01 01 01 01 01 00 00 00 00 00
       --    --                                         Alter, HP-Max
(00C0) 00 00 00 00 00 00 00 00 01 01 01 01 01 01 01 00
(00D0) 00 00 00 00 00 00 00 01 01 01 01 01 01 01 01 00
(00E0) 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
(00F0) 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
(0100) 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
(0110) 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
(0120) 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
(0130) 00 01 09 0C 0D 0F 0E 0C 05 00 00 00 00 00 00 00
                                --                      Level
(0140) 00 00 00 00 00 1C 76 00 00 00 00 C8 00 00 00 00
(0150) 00 05 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
(0160) 00 00 00 00 00 00 01 00 02 00 01 00 02 00 00 00
(0170) 32 00 61 E3 16 00 00 00 00 00 00 02 21 05 04 01
          -----------                                   Erfahrungs-Punkte
(0180) 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
(0190) 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 09 17 00 02 91 A2
(01A0) B3 C4 E6 F7 02 02 06 BF E3 9B 26 FA E4 9B 26 7C
(01B0) E4 9B 26 BB E4 9B 26 00 00 00 00 00 00 00 00 00
(01C0) 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
(01D0) 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 02
(01E0) 00 C0 03 00 00 7D 77 00 00 00 00 00 00 00 01 00
                                                  --    Status: Okay
(01F0) 00 2E 3F 3A 00 00 01 00 06 00 05 00 2B 09 00 00
                                            --          HP-Aktuell
```

Wolfchild

Hier ist einer Karte vom ersten Level, mit „B“ sind die Bonuskisten markiert. Bei Punkt „1“ sollte man aufpassen, daß man nicht von dem Gas erwischt wird, bei „2“ ist auf die rollenden Fässer zu achten. Der Endgegner bei „E1“ ist recht einfach zu besiegen, er schießt immer in der Reihenfolge oben, mitte, unten. Beim Endgegner „E2“ einfach draufhalten. . . ■

Christian Ebert

Steigenberger Hotelmanager

Der aufnehmbare Kredit läßt sich per Modul an Adresse $2C97B einstellen. ■

Harry Rink

Devious Designs

Taufrisch vom Amiga: alle 60 Levelcodes. ■

Henrik Beige

Nr.	Code		Nr.	Code	
1.	IYESLWYS	30	11.	YYRNETWS	50
2.	PPFBGWNL	30	12.	OIEIELFI	60
3.	NPSSLOAR	30	13.	YTAGWILW	40
4.	GIWBOLAT	30	14.	IOFTAPII	30
5.	IYRAGNOM	30	15.	GIBGGSBW	99
6.	YLFELNTI	40	16.	TYWTYBFI	50
7.	NNSPFBWF	50	17.	IYRPLSTF	30
8.	TNWLFEAY	40	18.	YYELGWYI	60
9.	YTMYBWLW	99	19.	NNMPLORF	80
10.	Kampf gegen DEVIOUS		20.	Kampf gegen DEVIOUS	
21.	LIBGGNGW	50	31.	GITAGWSE	70
22.	GIBOLNGT	65	32.	TPIRYBAP	55
23.	NNNSFBMF	70	33.	LGOSLWYS	35
24.	OPPFBMMO	80	34.	GGIBGWLP	80
25.	YTYWWBPE	40	35.	NNNMYPPB	90
26.	ITNMAMGP	50	36.	ITYBOLAN	70
27.	GITMETWS	60	37.	LITAGNOR	40
28.	OILFELAP	45	38.	GOIELNGH	40
29.	YOPFBGPE	99	39.	PPPPFBAS	35
30.	Kampf gegen DEVIOUS		40.	Kampf gegen DEVIOUS	
41.	YTNYWBNE	60	51.	NNNNYPWB	80
42.	ITNNAMGI	50	52.	ITNYTPEL	60
43.	GITNMNEF	30	53.	LOLGIPTA	50
44.	OLOIELAI	60	54.	GOLOLNOL	65
45.	PLGIBGNM	60	55.	MMMSFWFB	50
46.	OLITANIT	25	56.	RMSFBMWO	70
47.	GOLGIBMM	30	57.	FESSSMLE	60
48.	TNYTYWFT	50	58.	WRMMAMOP	60
49.	LITPLWIR	99	59.	MWRMEOBB	70
50.	Kampf gegen DEVIOUS		60.	Kampf gegen DEVIOUS	

Baedlion Opus

Hier sind die Paßwörter für den Game Boy. ■

K. Rezwan

2 - KING	19 - LOOK		
3 - EASY	20 - SOUL		
4 - NICE	21 - OPEN		
5 - BORN	22 - BEST		
6 - FREE	23 - WILD		
7 - STEP	24 - TIME		
8 - LIVE	25 - SHOW		
9 - CITY	26 - MOON		
10 - MEGA	27 - EAST		
11 - SONG	28 - RAIN		
12 - LOVE	29 - LONG		
13 - JUMP	30 - CLUB		
14 - CORE	31 - TOWN		
15 - BEAT	32 - WOOD		
16 - BURN	33 - BASS		
17 - SING	34 - MIND		
18 - TOUR	35 - STAR		
	36 - FINE		

SPEZIAL : ZEAL

Turrican I + II

Amiga: In Opus 1 steht die Anzahl der Leben bei *$7AB1*, in Opus 2 bei *$15D*. ■

Sledge

Kickle Cubicle

Hier sind die Paßwörter für das NES ■

Carsten Reinders

Garden Land:	Fruit Land:	Cake Land:	Toy Land:
tRWB GSFH	JfjG DNBn	DntN bhCf	MdhF JNBq
mjlF fDCm	JJlm lBDr	rBDM VlCH	RCHV JbCr
gNXK KRDq	KZhT SXBW	lbjG bnBN	RWXq frDF
ZJRn KdCV	NNNm nNDH	fhnF VrBj	SDDq fBDF
SWCL gmdQ	SrHJ LLCb	XQZr bBFX	SXWG SJDq
TgDP JNCd	WWWl VrDG	SVSq VlDH	Tttf lbCR
SQbm blDH	jjfZ BQCZ	NGRh bGDP	ZmGW hbCr
NLZr VbDq	rSXt BSFj	JLLg VrCR	TTWL NLDF
KdCV GrBb	DDqS hBDD	KMbt bbDq	XTXq PFDX
JbCS JlBH	tPKB QDFS	NMqN dRDq	ggFX NbCr
SnHr SBCf	mgGF rNCq	TWNd bVDP	lgQK PgCd
RPNZ fJDq	XZjN tmDq	XCFV HjBl	ttqn NLDZ
Wtgh fVCr	TmlM SrBm	WBKf KCCf	tbZn mdDG
dFbM fJdQ	XXLq nlDH	QZZN tTDF	mLrW mHDl
jgCr JBDP	jJZh LhDL	LKBd TgCC	gQqf mMDG
rQtv JNDV	llrP VSCN	GPqB ttCT	ZBLP mjCG
rQrT JLDJ	gFfK GLCT	GPJt tKCt	PhZn mHCl

Special Game:

HmrM LhBg	QXJW hjDq
HPTr nSDt	RZJC hhBt
JnCV QGCZ	RFgJ nrBr
JQVT QDDH	SbMh QbCr
KqGm nbCr	SGhk nDCq
KRdQ QJDq	TdQZ QbCr
LrFN QGCZ	THqD rGCC
LSXj nXDF	VfPb SfCn
MtlC QbBt	VJlF rGCC
MtPb rLDF	WgXm SJDq
NBqD SlBH	WKFr LNDD
NVQW rLDD	XhdB LVDB
PChH SlBH	XLGT hrCW
PWML QrCQ	ZjVm LLDj
QDgX hlCV	ZMCN lhCf

Tail-Gator

Hier sind die Paßwörter für den Game Boy. ■

Carsten Reinders

gelöste Levels:

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
4.				x			x		x	x		x	x	x	x
3.			x			x		x		x	x		x	x	x
2.		x			x			x	x		x	x		x	x
1.	x				x	x	x				x	x	x		x

Passwords:

	Area 1	Area 2	Area 3	Endlevel
1	3650	0485	7203	8093
2	9607	1147	8926	
3	8403	2508	6375	
4	5632	4105	9564	
5	7213	6401	3827	
6	4061	3685	0196	
7	2524	5398	2438	
8	6805	8253	7273	
9	1889	6548	3352	
10	4718	0619	1106	
11	1939	3177	1621	
12	8057	7215	5260	
13	5330	9512	6734	
14	9132	9626	1897	
15	6291	4350	4183	

Bart Simpson's Escape from Camp Deadly

Damit der Game Boy nicht wutentbrannt in die Ecke geschmissen wird, hier einige Tips zu den einzelnen Leveln.

Level 1: Der erste Baumhaus-Schurke wird, sobald er sichtbar ist, mit dem Bumerang erledigt, und zwar indem man nach links wirft und dann über den Schurken springt, damit er am Hinterkopf getroffen wird. In Lisas Überraschungspaket befindet sich ein Bienenhut, mit dem man das nächste Bienennest sicher durchqueren kann. Es folgt wieder ein Baumhaus-Schurke, der nach der bewährten Methode ausgeschaltet wird, die Ranger trickst man mit der Football-Ausrüstung aus dem Überraschungspaket aus, oder indem man vom rechten Ast über das Wasser springt. Man landet auf einem kleinen Landstück, wo man das Extraleben nicht vergessen sollte.

In Level 2 hilft nur eines: rennen, rennen, rennen. Nach den ersten beiden Fließbändern findet man je ein Extraleben, mit denen man hoffentlich ins dritte Level kommt. (Für fünf nicht verschossene Burger bekommt man übrigens einen Extrapunkt in der Energieanzeige.)
Level 3: Wenn der Axtmörder gesichtet wurde, sollte man ihn sofort ausschalten. Auf dem Baum wartet wieder ein Schurke auf den verdienten Bumerang, im Paket ist diesmal ein Schutzanzug für den Tunnel. Wenn der zweite Tunnel zu schwer ist, kann man auch auf den Baum klettern und über das Wasser springen. Der Endgegner bekommt aus der rechten Ecke einen Bumerang zugeworfen.
Level 4: Bis auf die fehlenden Extraleben unterscheidet es sich kaum von Level 2.
Level 5: Hinter dem ersten Loch gibt es ein Extraleben, in der nächsten Höhle Fledermäuse, Totenköpfe und Skelette. Bei den Fledermäusen sollte man sich Zeit lassen, von den Totenköpfen fällt so ziemlich jeder zweite von der Decke, und die Skelette sollten auch für Anfänger kein Problem sein. Hinter der Höhle kommen Schluchten und lockere Felsvorsprünge, auf denen man sich nicht allzulange aufhalten sollte. Achtung, beim Berühren der Vögel besteht Absturzgefahr. Jetzt kommen noch einige Höhlen, die überwunden werden müssen, um in den sechsten Level zu kommen – und der sollte nun wirklich kein Problem mehr sein. ■

A. Gürtzgen/S. Sielaff

Pro Tennis Tour

Einige Tips für den Amiga:
Wenn man auf der linken Seite steht und aufschlägt, sollte man nach ganz rechts außen aufschlagen. Daraus wird meistens ein As. Steht man rechts, sollte man auf die Platzmitte aufschlagen, um dann vom Netz aus den Punkt zu machen. Dies klappt am bestem im Level „Professional".
Außerdem sollte man häufig ans Netz gehen, da dort die Chancen, den Punkt zu machen, erheblich größer sind als von der Grundlinie aus. Am Netz sollte man allerdings nicht zu weit nach außen gehen, da man sonst häufig passiert wird. ■

Heinz Knolle

Mega Traveller 1

Wenn man sich viel Geld und Ausrüstung verschaffen nöchte, so erschaffe man sich einige Charaktere, die möglichst lange im Dienst bleiben, damit sie viele Abfindungen bekommen. Wenn die Herrschaften am Ende ihrer Karriere schon recht altersschwach sind, macht das gar nichts, da man ja nur ihre Besitztümer haben will. Ist die Zeit gekommen, stellt man sich ein Team aus jeweils drei alten und jungen Reisenden auf, läßt die alten ihr Geld auf das Teamkonto einzahlen und ihre Besitztümer an die jüngeren übergeben.
Die erste Reise des Teams führt auf einen Vakuumplaneten und bei der ersten Exkursion „vergißt" man ganz einfach, den Senioren ein Sauerstoffgerät zu geben. Nach ihrem Ableben begibt man sich zum Raumhafen, stellt wieder ein paar Rentner ein, und wiederholt das Spielchen von neuem. Sobald man genug gemeuchelt hat, stellt man taufrische Burschen ein und spielt ruhig und zufrieden weiter. ■

Lars P. Schierkolk

Police Quest 3

Das Zeichnen des Pentagramms ist eine recht kitzlige Angelegenheit, wie sich herausgestellt hat. Die folgende Karte soll das Problem etwas vereinfachen. ■

Viktor Kenel

1. 350 east Rose (Marie Bonds)
2. 6th south (Samuel Britt)
3. 350 west Rose (Andrew Dent)
4. 280 west Palm (Clifford Jones)
5. 280 east Palm (Saloon)

wieder da

S OF DARKNESS

wieder de

F MEDIOCRITY

LES MANLEY IN:
Lost in L.A.
Accolade
HOTEL
MURRAY'S
TREKS
HOLLYWOOD
Boris

LES MANLEY IN: LOST IN L.A.

Search for The King
Les Manley in:
ACCOLADE

Der Mann, der in Accolades klassischem Abenteuer Search for the King den besten Unterhalter der Welt fand, kehrt mit Les Manley in Lost in L.A. in gehabtem Stil zurück. Hollywoods Berühmtheiten verschwinden schnell, aber keiner weiß wie. Oder warum. Mit dem tollen Effekt von Digitalbildern echter Models und Schauspieler können Sie diesen spannenden Krimi richtig genießen.

Search for the King and Les Manley in Lost in L.A. sind Warenzeichen von Accolade Inc.

Erhältlich auf IBM PC und Kompatiblen - Januar.

ACCOLADE™
The best in entertainment software.

Wandsworth, London SW18 1PE. Tel: 081-877 0880.

BLACK CRYPT

Legacy of the Ancients

Zu Beginn findet man den Leichnam eines Abgesandten des Galaktischen Museums. Bei einer genaueren Untersuchung finden sich das *Wizards Compendium,* ein Goldarmband und zwei *Jadecoins.* Auf magische Weise (wie auch sonst – bis zur Entwicklung des Autos dauert es noch einige Jährchen) wird man nun in das Galaktische Museum befördert.
Die erste Amtshandlung besteht darin das „Welcome"-Display (1) zu untersuchen. Nachdem der vollständige Text erschienen ist, öffnet sich eine Tür in das restliche Museum. Mit der ersten *Jadecoin* sollte der frischgebackene Abenteurer das Display „A Fountain" (10) (Charm +10) öffnen, und somit den Auftrag, die „Tulip Of Splendor" zu suchen, erhalten. Die zweite und letzte *Jadecoin* geht für das Öffnen des „Thornberry"-Displays (5) drauf. Man könnte Tharmalon zwar auch mit Hilfe des Goldarmbandes über die Türen betreten, jedoch erhält man atens beim Öffnen Gold, btens ist die Anzahl der geöffneten Fenster wichtig, um befördert zu werden.
In Thornberry angekommen, besucht man als erstes den örtlichen Blackjack-Dealer und spielt solange, bis man ca. 10 000 Goldstücke auf der hohen Kante liegen hat. Aber Achtung – sobald man insgesamt mehr als 2000 Goldstücke gewonnen hat, ist die Bank gesprengt und sämtliche Wachen von Thornberry sind hinter einem her (manche Leute können einfach nicht verlieren). Um diese Hürde zu umgehen, hört man rechtzeitig auf und bringt das Geld, wie jeder brave Bürger, zur Bank und verläßt Thornberry. Außerhalb von Thornberry speichert man das Spiel nun ab und begibt sich wieder nach Thornberry und spielt weiter.
Mit dem nötigen Kleingeld ausgerüstet, begibt man sich auf eine kleine Shoppingtour. Um nicht alle Abenteuer nackt bestehen zu müssen, kauft man als erstes Rüstung und Waffen, die in folgenden Qualitätsstufen vorliegen: *superb, great, good, fair, shoddy.* Je höher die eigene Stufe ist, desto besser werden die angebotenen Waffen und Rüstungen. Also nicht verzweifeln, wenn man am Anfang nur in einer Tunika und einem Schweizer Taschenmesser dasteht.
Da wir dank unserer goldenen Tharmolan Expresskarte ein unbegrenztes Kreditlimit haben, decken wir uns weiter ein. Als nächstes kauft man soviel Proviant wie möglich ein, denn nichts ist unangenehmer, als daß der Charakter mitten in der Wildnis vor Hunger zusammenklappt! Von dem Fleisch getöteter Tiere sollte man tunlichst die Finger lassen, da fast alles vergiftet ist. Die einzige Ausnahme bilden hier die Meeresbewohner; so ist mir während meiner ganzen Heldenlaufbahn kein einziger vergifteter Fisch in den Magen gekommen. Nachdem wir dafür gesorgt haben, daß sich sämtliche Händler in Thornberry aufgrund unserer Einkäufe zur Ruhe setzen konnten, verlassen wir diese Stadt (speichern nicht vergessen) und begeben uns nach Mazeltown, der Stadt mit den niedrigsten Preisen auf ganz Tharmalon und decken unseren Charakter mit soviel Fernröstzaubern (Magic Flame & Firebolt) wie möglich ein (100 bzw. 20).
Um die Chancen unseres Abenteures in den vielen, noch folgenden Kämpfen etwas zu verbessern, reisen wir nun nach Thompson Crossing, bzw. nach Lainsburg um dort das Armor-, bzw. Weapontrainingscenter zu besuchen. Der Besuch dieser Akademien wirkt sich auf den Endurance- und Dexterity-Wert aus (so um die 30 ist nicht schlecht). Dies sind übrigens die einzigen Attribute, die sich durch Training steigern lassen, die anderen erhöhen sich nur durch bestimmte Ereignisse und Prüfung im Spielverlauf.
Während man die Handelsbilanz von Tharmolan zur besten des ganzen Universums gemacht hat, sollte man ein oder zwei *Topazcoins* und *Jadecoins* bekommen haben. Ist dies der Fall, teleportiert man sich mit Hilfe des Seek-Spells zum Museum zurück. Dort angekommen, öffnet man das „Herb of Life"-Display (9) und kann von nun an *Healing Herbs* benutzen (regenerieren Hitpoints), was man in den Dungeons auch bitter nötig hat, will man nicht die Heldensammlung eines Monsters zieren.

TARMALON

LEGENDE:
= + GOLD & ITEMS
= + HITPOINTS
= SAPPHIRECOIN
= CROWN
= GUARD JEWELS
= TRAP
= HOLE UP 'N DOWN
= DOOR TO T.

MUSEUM

Das nächste Ziel und somit die erste Aufgabe ist die Wiederbeschaffung der „Tulip Of Splendor". Dazu begibt man sich nach Allanville und kauft sich dort ein Boot. Mit diesem Boot setzt man nun zu der Burg über, die sich auf der Insel in der Nähe der Stadt befindet. In der Burg, genauer in der Nordostecke, befindet sich ein Geheimgang (an der farblichen Veränderung in der Wand erkennbar), an dessen Ende sich ein Raum mit einer einzelnen Truhe befindet. In ebendieser Truhe findet man die gesuchte Tulip. Nach dem Öffnen heißt es aber Fersengeld geben, denn nun sind einem sämtliche Wachen auf den Fersen. (Was wollen die nur von mir?) Nachdem man die Burg -hoffentlich- in einem Stück verlassen hat, ist es angebracht, den rapide gesunkenden Vorrat an *Healing Herbs* aufzufrischen und wieder einmal das Museum zu besuchen. Nach diesem harmlosen Vorspiel wird es nun Zeit, den ersten Dungeon aufzusuchen – das „Pirates Lair" (2). Hier noch ein paar allgemeine Hinweise, die auch für die anderen beiden Dungeons gelten:
Den folgenden Monsters sollte man mit Vorsicht begegnen: Knuckles (zerbricht Waffe), Giant Slug (frißt Rüstung) und Dangler (zieht Endurancepoints ab!). Entweder man flüchtet vor ihnen, oder terminiert sie gleich mit ein, zwei Firebolts. Ein weiteres Pro-

LEGACY OF THE ANCIENTS: PIRATES LAIR-TEIL 2

LEVEL 1

LEVEL 5

LEVEL 2

LEVEL 6

LEVEL 3

LEVEL 7

LEVEL 4

LEVEL 8

blem sind die Fallen. Ein „Xamine" vor jedem neuem Gangstück, das man betritt, kann Leben retten. Dies macht sich spätestens im Four-Jewel-Dungeon bemerkbar, wo eine Falle bis zu 500 Hitpoints (!) abzieht. Mit Hilfe des Xamine-Befehls lassen sich übrigens auch Falltüren entdeckt, die ins nächste Level führen. Selbige wirken sich bei einem Nichtentdecken nicht weniger gesundheitsschädlich aus als eine Falle! Speichert man in einem Dungeon ab und schaltet den Computer aus, sind nach einem neuerlichen Laden des Spielstandes wieder alle Schätze an ihren Plätzen – das wird später noch wichtig!

Nun aber zurück zum Pirates Lair. Nach dem Einwerfen der *Topazcoin* wird man auf die „Three Sisters"-Inselkette befördert. In Eagle Hollow kauft man sich ein Boot und segelt auf der Höhe von Eagle Hollow gen Westen, bis man den Schlupfwinkel der Piraten, eine kleine Felseninsel, entdeckt. Mit Hilfe des *Climbing Gear* kann man den Dungeon betreten und sich dann durch alle acht Level kämpfen. Im letzten Level findet man dann eine *Sapphirecoin* und ein Krone. Auf die oben beschriebene Art holt man sich eine zweite *Sapphirecoin* und reist wieder zurück ins Museum.

Dort öffnet man noch die Displays „Weaponary" (3), „A Tapestry" (11), „Native Currency" (12) und „Stones Of Wisdsom" (7). Diese sind zwar nicht spielentscheidend, aber notwendig, um eine höhere Stufe zu erreichen. Ganz nebenbei

LEGACY OF THE ANCIENTS: CATACOMBS OF ARMAK

LEVEL 8

LEVEL 4

LEVEL 7

LEVEL 3

LEVEL 6

(C) 1992
S. THIEL
OFF LIMITS

LEVEL 2

LEVEL 5

LEVEL 1

kann man mit den „Stones Of Wisdom“ noch die Intelligenz steigern, was wichtig für's Zaubern ist. Nun öffnet man mit der hart erkämpften *Sapphirecoin* das Display „Lost Displays“ (4) und gelangt damit in einen bislang nicht zugänglichen Teil des Museums. Die zweite *Sapphirecoin* deponiert man im Display „A Test“ (13). Dies bringt den Helden in den „Dungeon of Armak“, laut Display „an 8-level deathtrap“. Dies sollte man sich nicht allzusehr zu Herzen nehmen (nichts ist unmöglich) und sich frohgemut in acht weitere Dungeonlevel stürzen. Als Besonderheit darf der Charakter sich nicht von oben nach unten und wieder zurück durchschlachten, sondern beginnt gleich ganz unten. Hat man dies überstanden, wird man zum *Caretaker* beordert (wie immer, wenn man eine Stufe aufgestiegen ist). Dieser erzählt die Geschichte von „Sceptor & Crown of Mancella“, die vor langer Zeit einer Besitzunklarheit zum Opfer fielen – sprich, geklaut wurden. Wie groß ist die Freude, als der *Caretaker* unter den Ausrüstungsgegenständen unseres Abenteurers die Krone sieht, die im Pirates Lair gefunden wurde. Nachdem die Krone abgeliefert wurde, bekommt man vom Caretaker einen „Iron Key“ und „Magic Ice“.

So ausgestattet, begibt man sich wieder in das Kelvor Castle bei Alanville und verhält sich höchst unsozial, indem man sämtliche Truhen und Kisten öffnet und die angreifenden Wachen möglichst

LEGACY OF THE ANCIENTS: FOUR JEWEL DUNGEON

LEVEL 1

LEVEL 5

LEVEL 2

LEVEL 6

LEVEL 3

LEVEL 7

LEVEL 4

LEVEL 8

schnell über den Jordan schickt. Ein kleiner Tip: Auf keinen Fall von den Wächtern umzingeln lassen, lieber in engen Gängen kämpfen, so kann immer nur einer angreifen. In den zweiten Level kommt man mit Hilfe des magischen Eises und des „Iron Key". Insgesamt werden vier Schlüssel (Iron, Copper, Brass, Stone) benötigt, um alle Türen zu öffnen. Nachdem man sich den Samen von der magischen Pflanze (macht unsichtbar und verhindert Angriffe) besorgt und „Cassandra the Temptress" (Charme erhöht sich) besucht hat, sucht man den „Spiral Room" auf. Dort gilt es, in die Mitte des Raumes zu kommen, ohne die grauen Felder zu betreten.

Nach kurzer Zeit öffnet sich eine Türe im Norden, hinter der in einer Truhe der ersehnte „Brass Key" ruht. Nun kann man die vorletzte Türe öffnen und erhält eine *Turquoise Coin,* mit der man im Museum beim Display „The Guardian" (15) erfährt, daß sich der „Wizard of Arovyn" hinter der letzten verschlossenen Tür im Schloß befindet. Mit dem Paßwort ausgerüstet, begibt man sich wieder auf den langen Weg dorthin und kommt mittels „Xamine" und „Speak" hinter die letzte Tür. Der Zauberer versieht den wackeren Recken mit einer Markierung, die dafür sorgt, daß er sich mit den „Guardians of the Scroll" (Heiler) verständigen kann.

Man benutzt nun wieder das „Pirates Lair"-Display und sucht den Heiler in Eagle Hollow auf. Dieser erzählt, daß der böse Warlord nun im Besitz des Kompendiums ist und selbiges nur mit Hilfe von vier Juwelen zerstört werden kann. Gleichzeitig rückt er eine *Rubycoin* raus, mit der sich das „Four Jewels"-Display (16) öffnen läßt. Dort findet man im letzten Level die besagten Juwelen. Wieder im Museum, erfährt man vom Caretaker, daß bereits zwei Heiler sehr unsanft vom Leben in den Tod befördert wurden. Reist man nun nach Big Rapids, erhält man vom dortigen Heiler den Rat, sich schnellstmöglich in die Festung des Warlords zu begeben. Den Händler in Big Rapids sollte man so lange belästigen, bis er die *Diamondcoin* rausrückt.

Nachdem man sich wieder ins Museum teleportiert hat, öffnet man das Display „Pegasus" (14). Fliegenderweise erreicht man die Festung des Warlords, stürzt sich mit einem Kampfschrei auf den Lippen in das Fort - und wird gefangengenommen. Doch keine Panik, nicht nur auf der Erde sind die (Staats)Diener mit zuwenig Intelligenz ausgestattet. Mit „Speak" lockt man die Wächter heran und setzt ihnen dezent 40 cm Stahl zwischen die Rippen. Wieder auf freiem Fuß, betritt man einen Raum im Westen und nimmt die dortige Wächterrüstung an sich, um nicht sofort erkannt zu werden. Nachdem man den Gängen gefolgt ist und einige Gefechte überstanden hat, kommt man in den Raum, in dem sich das Kompendium befindet. Bevor man dieses jedoch erreichen kann, taucht der Warlord auf und lähmt den Abenteurer. Unser wakkerer Kämpfer läßt sich dadurch jedoch nicht beeinflussen und folgt durch einen Geheimgang dem Warlord nebst Kompendium. Da sich Beharrlichkeit bekanntlich auszahlt, erreicht man bald den Raum, in dem das Kompendium aufbewahrt wird. Daß sich selbiges äußerst negativ auf die Gesundheit unseres Helden auswirkt, sollte angesichts des großen Vorrates an *Healing Herbs* nicht weiter stören. Vor dem Kompendium angekommen, benutzt man die vier Juwelen und zerstört die böse Macht des Buches. Nach getaner Arbeit erscheint natürlich prompt der Warlord, der jedoch schnell ins Nirvana befördert wird.

Geschafft? Nicht ganz, denn mit letzter Kraft setzt der Warlord noch einen Zerstörungsmechanismus in Gang, der unseren Helden mitsamt dem Kompendium vernichten soll. Das klappt allerdings nicht, denn dank göttlicher Eingebung weiß der Recke, daß der Ausgang im Süden der Festung zu finden ist. Auf dem Rücken des Pegasus fliegt unser Held nun in den Sonnenuntergang, während sich hinter ihm die Insel in ihre Atome zerlegt.

Wieder im Museum angekommen, ist die Freude natürlich groß, und als Belohnung darf man sich noch einen hübschen kleinen Abspann anschauen, an dessen Ende sich der Computer in einer Endlosschleife aufhängt. ■

Stefan Thiel

Eye of the Beholder 1

Da unsere Komplettlösung in der Special 13 etwas dürftig mit Karten versehen war, liefern wir selbige hier nach. ■

The Warlocks and Warriors

Legende

- Leiter nach oben
- Leiter nach unten
- Treppe nach oben
- Treppe nach unten
- Teleporter
- Geheimgang, bewegliche Wand
- Gegenstand auf Bodenplatte legen
- Bodenplatte
- Loch im Boden
- Hebel
- Kette
- Spinnennetz
- Tür
- Knopf
- Säule
- Druckplatte
- Teleporter zu einem anderen Level
- Schlüsselloch

Level 1

Level 2

Sublevel 1

Sublevel 2

N

Level 1

1 2 Steine
2 Dietriche, Halblingsknochen
3 2 Rationen
4 Stein
5 Ration
6 Wurfpfeil
7 Pfeil
8 Schild
9 Kleriker Schriftrolle „Segen", Magier Schriftrolle „Rüstung"

Level 2

1 Silberschlüssel
2 Ration
3 Silberschlüssel, Ration
4 Magier Schriftrolle „Schild"
5 Schleuder
6 2 Pfeile
7 Zaubertrank
8 Ration, Silberschlüssel, Zaubertrank „Riesenstärke"
9 Steindolch
10 Extra Heilungs Trank
11 Ration, Lederstiefel
12 Heilungs Trank
13 Bogen
14 Magier Schriftrolle „Unsichtbarkeit"
15 Stein
16 Goldschlüssel
A Wirbelfeld
B Vertiefung für Dolch
C Stein, Vertiefung für Dolch, Bodenplatte
D teleportiert nach E
F teleportiert nach G
H beweglicher Raum

Ein Stückchen ASM abgreifen ...

... mit Eurem SECRET SERVICE

SECRET SERVICE, das heißt Tips, Tricks, Lösungen, Cheats, Antworten auf Hint-Hunt-Fragen, Kopfnüsse, Karten, und so weiter und sofort etcetera - p.p.

Austüfteln, aufschreiben, abschicken & absahnen ... Ob ASM, ob SPECIAL – jeder veröffentlichte Beitrag zum SECRET SERVICE wird ab sofort honoriert!* Es liegt alles in Eurer Hand ...
Don't forget: Absender, System und natürlich uns ...

ASM, SECRET SERVICE,
POSTFACH 870,
3440 ESCHWEGE

*Das Honorar ergibt sich aus Umfang und Art der Einsendung, beträgt aber mindestens 20,– DM, nach oben sind kaum Grenzen gesetzt!

Level 3

Sublevel

Level 3

N

Level 3

1 Silberschlüssel
2 Pfeil
3 Kleriker Schriftrolle „Leichte Wunden verursachen"
4 Magier Schriftrolle „Magie entdecken"
5 Edelstein, Rückenstecher
6 Extra Heilungs-Trank, Heilungs-Trank
7 4 Pfeile, Edelstein, Zaubertrank „Schnelligkeit"
8 Zauberstab „Magisches Geschoß"
9 Magier Schriftrolle „Feuerball"
10 Speer, Lederrüstung, Menschenknochen, Langschwert
11 Stein
12 Ration
13 Schild
14 Kleriker Schriftrolle „Flammenklinge"
15 Edelstein
16 Schild, Kettenhemd, Pfeil
17 3 Eiserne Rationen
18 Heilungs Trank
A Wirbelfeld
B Loch für Diamant, Erscheinungsfeld vom Teleporter des Sublevels
C Bodenplatte, Stein
D teleportiert nach E
F Loch für Diamant
G teleportiert nach H
I teleportiert nach J
K teleportiert nach L
M teleportiert nach N

Level 4

Level 4

1 3 Eiserne Rationen
2 Zwergenschlüssel
3 Robe, Medaillon
4 Dunkelelfenbeil
5 Zwergenhelm, Zwergenschild
6 Heilungs-Trank
7 Gift-Heilungs-Trank
8 Keule
9 Stein
10 Pfeil
11 Steinzepter
12 Ring +3
13 Heilungs-Trank, Magier Schriftrolle „Flammenpfeil", Kleriker Schriftrolle „Gift verlangsamen"
A Orakel des Wissens
B teleportiert zu Level 7
C NPC: Taghor (Krieger)

Level 5

1 Kleriker Schriftrolle „Gebet"
2 Schuppenpanzer, Zwergenschlüssel
3 Eiserne Ration
4 Gift-Trank
5 Steinkette
6 Magier Schriftrolle „Hast"
7 Kleriker Schriftrolle „Stärkung"
8 Magier Schriftrolle „Magie bannen"
9 Kleriker Schriftrolle „Personen festhalten"
10 Schleuder
11 Axt
12 Schlüssel
13 Magier Schriftrolle „Unsichtbarkeit 3m", Plattenrüstung
14 Ring „Federfall"
15 Zauberstab „Kältekegel"
16 Kleriker Schriftrolle „Magie entdecken"
17 Speer, Eiserne Ration
18 Stein
19 Lederstiefel
A teleportiert nach A
B teleportiert zu Level 7
C NPC, Dorhum (Krieger), Stein-Medaillon, 6 Rationen

Level 6

1 Kleriker Schriftrolle „Flammenklinge"
2 Schlüssel
3 Armschutz
4 Stein
5 Ring
6 Kenku-Ei
7 Zwergenschild
8 Extra-Heilungs-Trank, Magier Schriftrolle „Personen festhalten"
9 Kleriker Schriftrolle „Schwere Wunden heilen", Magier Schriftrolle „Magie bannen"
10 2 Kenku-Eier
11 Stein
12 Zwergenschlüssel
13 Dolch, Adamant-Pfeil
14 Zauberstab „Magisches Geschoß"
15 Steinring
16 Keule +3
A teleportiert zu Level 10

Level 5

Sublevel

Level 6

Level 7

Level 7

1 Kleriker Schriftrolle „Gift verlangsamen“
2 Kleriker Schriftrolle „Nahrung machen“
3 Magier Schriftrolle „Feuerball“
4 Kleriker Schriftrolle „Segen“, Halskette, Eiserne Ration
5 Pfeil
6 Schild
7 Schlüssel
8 Kleriker Schriftrollen „Lähmung aufheben“, „Schutz vor Bösem 3m“
9 Heiliges Symbol, Menchenknochen
10 Medaillon
11 Heilungs-Trank, Schlüssel
12 3 Pfeile
13 Slicer +3
14 Ring +2
15 Bänderpanzer
16 Juwelenschlüssel
17 Rubinschlüssel
18 Kleriker Schriftrolle „Leichte Wunden heilen“
19 Magier Schriftrolle „Furcht“
20 Dunkelelfen-Schlüssel
21 Magier Schriftrolle „Blitzstrahl“
22 Zauberstab
23 Stein
24 Ring
25 Armschutz +3
A teleportiert zu Level 11
B teleportiert zu Level 5
C teleportiert zu Level 9
D teleportiert zu Level 4
E teleportiert zu Level ?

Level 8

1 Edelstein, Dunkelelfenschlüssel
2 Magier Schriftrolle „Schild“, Juwelenschlüssel
3 Dunkelelfenschlüssel
4 Dietriche
5 Rubinschlüssel
6 Kleriker Schriftrollen „Gebet“, „Kritische Wunden heilen“, „Gift neutralisieren“
7 Kleriker Schriftrolle „Tote erwecken“, Extra Heilungs-Trank
8 Rubinschlüssel
9 Magier Schriftrolle „Vampirgriff“, Dunkelelfen-Bogen
10 Robe, Zepter der königlichen Macht
11 Dunkelelfen-Stiefel
12 Kleriker Schriftrolle „Schutz vor Bösem“
13 Wunderschöne Plattenrüstung
14 Dreschflegel
15 Nahrungs-Ring
16 Magier Schriftrolle „Unsichtbarkeit 3m“
17 Kleriker Schriftrolle „Personen festhalten“
18 Nachtjäger
19 Zauberstab „Keine magische Funktion“
20 Magier Schriftrolle „Eissturm“
21 Ring, Medaillon
A Wirbelfeld
B Trittplatte, Stein
C teleportiert zu Level 10
D Loch für Diamant
E teleportiert zu F
G teleportiert zu H
I teleportiert zu J
K teleportiert zu L
M teleportiert zu Level 10

Level 8

Level 9

Level 9

1. Speer
2. Magier Schriftrolle „Rüstung"
3. Kleriker Schriftrolle „Flammenklinge"
4. Extra Heilungs Trank
5. 3 Pfeile
6. Dunkelelfen-Stiefel
7. Dunkelelfen-Schild
8. Magier Schriftrolle „Unsichtbarkeit"
9. Klettenhemd
10. Zauberstab „Feuerball"
11. 2 Steine
12. Magier Schriftrolle „Steinhaut"
13. Dunkelelfenschlüssel
14. Kleriker Schriftrolle „Magie entdecken"
15. Gift-Trank
16. Heiliges Symbol (Paladin), Helm, Heftiger, Schild, Plattenrüstung, Menschenknochen
17. Kleriker Schriftrolle „Tote erwecken"
18. Kleriker Schriftrollen „Magie bannen", „Schwere Wunden heilen"
19. Kleriker Schriftrolle „Schutz vor Bösem"

A teleportiert zu Level 7
B Loch für Stein

Level 10

1. Pfeil
2. Knochenschlüssel, Menschenknochen
3. Riesenstärke-Trank
4. Federfall-Ring
5. Kleriker Schriftrolle „Gift neutralisieren"
6. Magier Schriftrolle „Kältekegel"
7. Kleriker Schriftrollen „Flammenklinge", „Kritische Wunden heilen"
8. Zauberstab „Keine magische Funktion"
9. Plattenrüstung
10. Kleriker Schriftrollen „Flammenklinge" „Lähmung aufheben"
11. Gift-Trank
12. Zauberstab „Blitzstrahl"

A Shindia
B Prinz Keirgar
C teleportiert zu Level 8
D teleportiert zu Level 6

Level 10

Level 11

Level 11

1 Stein
2 Zwergen-Heiltrank
3 Kleriker Schriftrolle „Schwere Wunden heilen“
4 Stein, Kleriker Schriftrolle „Tote erwecken“
5 Dunkelelfenschlüssel, Steinkugel
6 Kugel der Macht
7 Dunkelelfenschlüssel
8 Zauberbuch, Armschutz, Ring, Flicka, Robe +5, Menschenknochen
9 Heiliges Stein Symbol
10 Zauberstab „Blitzstrahl“
11 Kleriker Schriftrolle „Tote erwecken“, Medaillon
12 Magier Schriftrolle „Monster festhalten“
13 Bänderpanzer, Schmetter
14 Ring
A teleportiert zu B
C teleportiert zu D
E teleportiert zu F
G teleportiert zu H
I teleportiert zu Level 7
J teleportiert zu Level 12

Level 12

1 2x Vitalitäts-Trank
2 Knochenschlüssel
3 Ring, Extra Heilungs Trank
4 Halskette, Extra Heilungs Trank
5 Zauberstab „Feuerball“
6 Schnelligkeits-Trank
7 Kugel der Macht
8 2x Unsichtbarkeits-Trank
9 Eiserne Ration
10 3 Kugeln der Macht
11 Zauberstab „Magisches Geschoß
A teleportiert zu Level 11
B Beholder
C Beholder reintreiben

Level 12

HOW TO PLAY

Secret Service

Hier ein kleiner Leitfaden für alle potentiellen Agenten des Secret Service. Nach dem Lesen bitte nicht vernichten, sondern ans Brett vor dem Kopf hängen und bei der nächsten Zuschrift beachten!

Besten Dank erstmal für die rege Mitarbeit am Secret Service, der immer noch die Rubrik mit dem höchsten täglichen Posteingang ist.

Uli grinst immer schon ganz hämisch, wenn er mir zu nachtschlafender Zeit (11 Uhr morgens) wieder mal einen Haufen Briefe auf den Schreibtisch knallt.

Und die Kästen und Schubladen, die die Flut abfangen, sind inzwischen auch schon wieder überfüllt, aber was soll's. Es gibt jedoch noch ein paar Dinge, mit denen Ihr mir das Arbeitsleben noch etwas menschlicher gestalten könnt.

Das Anschreiben

Eigentlich ist es ganz egal, ob der Brief mit „Euer Exzellenz", „Sehr geehrter" oder „Ey, Alter!" beginnt. Es gibt jedoch gewisse Dinge, die beachtet werden sollten:

- Nichts gegen Handschrift, aber lesbar sollte sie zumindest sein, ein Graphologe gehört nämlich nicht zu unserem Team. Ideal ist natürlich ein Brief, der auf Schreibmaschine oder Drucker erstellt wurde.

- Am praktischsten ist es, wenn der Brief auf normalem DIN-A4-Papier verfaßt wird, da es sich einfacher handhaben und archivieren läßt.

So kleine Freßzettel, wie sie manchmal auf meinem Schreibtisch landen, neigen dazu, übersehen zu werden oder ansonsten irgendwie zu verschwinden. Schade, denn oftmals sind es interessante Sachen, die ein solches Ende eigentlich nicht verdient hätten.

- Eure Anschrift sollte auf alle Fälle auf dem Brief stehen, ebenso, falls vorhanden, Eure Girokontonummer nebst Bankleitzahl und Bank, ansonsten gibt es eventuell fälliges Honorar per Verrechnungsscheck. (Briefmarken oder Bargeld verschicken wir nicht.)

- Wenn Ihr auf eine Frage antwortet, gebt bitte an, auf welche Frage (Programm, Ausgabe, Name des Fragenden) sich die Antwort bezieht.

- Ob Frage, Antwort oder Tip: Der Computer oder die Konsole, auf die sich das Schreiben bezieht, sollte auch angegeben werden.

Der Inhalt

Gesucht werden Tips und Tricks aller Art. Dies können sowohl kurze und knackige Sachen wie Pokes oder Moduladressen, aber auch aus-führlichere Tips und Lösungshinweise zu Adventures oder Strategiespielen sein. Besonders gerne werden natürlich Tips zu aktuellen Spielen gesehen.

Beim Thema Karten ist folgendes zu beachten:

Bitte sehr sorgfältig und sauber zeichnen, bevorzugt auf weißem Papier mit schwarzem Stift. (Recyclingpapier ist zwar eine feine Sache, aber leider kaum repro-fähig und daher nicht verwendbar.) Wenn Hilfslinien benötigt werden, sollten diese mit Bleistift gezogen und anschließend wieder ausradiert werden.

Wenn unbedingt weitere Zeichenhilfen nötig sind, kann man ja auch zum guten alten Linienblatt greifen!

Ganz nobel sind natürlich mit einem Zeichenprogramm erstellte Karten, hierbei ist jedoch, ebenso wie beim Ausdruck von Tabellen und ähnlichem, auf einen sauberen Ausdruck mit möglichst frischem Farbband zu achten.

Karten der letzteren Art sowie längere Texte sind auch auf Diskette gerne willkommen, diese Versandart kann die Bearbeitung enorm beschleunigen. Auf diesen Disketten sollten dann nochmals Name und Adresse, System und Inhalt vermerkt sein, ein zusätzlicher Ausdruck oder wenigstens eine kurze schriftliche Zusammenfassung wären ebenfalls hilfreich.

Texte sollten, wenn möglich, im ASCII-Format abgespeichert sein, ansonsten bitte angeben, welche Textverarbeitung verwendet wurde.

Wir schreiben unsere Texte zwar mit dem PC, aber zumindest Amiga- und Atari-Disketten sind kein größeres Konvertierungsproblem.

Bevor Ihr größere Projekte wie etwa umfangreiche Komplettlösungen oder große Kartensammlungen in Angriff nehmt, so erkundigt Euch vorher lieber telefonisch, ob Bedarf besteht. Es kann nämlich durchaus sein, daß wir schon Unterlagen zu diesem Spiel haben und Ihr Euch ganz umsonst die Arbeit machen würdet

(Tel.: 0 56 51/9 29 - 9 01,
Herr Anton).

Belohnung winkt

Wird ein Tip abgedruckt, gibt es natürlich ein Zuckerle in Form einer Überweisung oder eines Verrechnungsschecks.

Die Zahlen, die sich darauf befinden, hängen ganz von Eurer Einsendung und ihrer Qualität ab. Zwanzig Mark ist das Minimum, für größere Beiträge gibt es bis zu 100 Mark je Seite, je nachdem, wie gut der Beitrag war und was wir noch an Nacharbeiten vornehmen mußten. Bei ganz genialen Sachen könnte man auch noch über einen Zuschlag verhandeln, aber das müssen dann wirklich Geniestreiche sein.

Bis die Kohle aber ins Haus geflattert kommt, kann einige Zeit vergehen. Normalerweise beginnen wir eine Woche, nachdem die entsprechende Ausgabe erschienen ist, mit der Erfassung der Autoren, was meist einige Tage in Anspruch nimmt. Dann gehen diese Daten weiter an unsere Zahlmeisterin, die sich auch nochmal einige Tage an diesen Daten erfreut.

So können also schon mal vier bis sechs Wochen ins Land gehen, bis der Postmann dreimal klingelt. Es kann allerdings auch vorkommen, daß ein Brief übersehen wird oder eine Adresse nicht lesbar war. Wenn also acht bis zehn Wochen nach Abdruck noch kein Honorar angekommen ist, bitte nochmals melden. Und zwar schriftlich unter Angabe der vollständigen Adresse und der entsprechenden Ausgabe (Nummer, Seite, Programm).

Soweit alles klar? Dann bis zum nächsten Brief,

Euer

BOMICO

INFOGRAMES

Kelsterbach is Calling

So wie die ASM mit Eschwege quasi den Bauchnabel von Deutschland bildet (siehe Generalkarte hinten im Heft), ist die Firma Bomico in Kelsterbach bei Frankfurt einer der größten Bauchnabel, was den Softwarevertrieb anbelangt. Und wenn so ein Bauchnabel zu einer Pressekonferenz einlädt, ist man natürlich voller Spannung mit dabei: INFOGRAMES hieß das Zauberwort, das mich für einen Tag in die „Mainmetropole" zog.

Christelle Gesler, zu diesem Zweck frisch aus Frankreich eingeflogen, stellte eine kleine, aber feine Auswahl der Neuerscheinungen vor, mit denen das französische Softwarehaus in nächster Zeit die Computerfans beglücken will. Infogrames strafft das Programm etwas, man will „Hochwertiges für zukunftsträchtige Systeme" herstellen. Im Klartext heißt das, daß Maschinen wie der Amstrad CPC und immer mehr auch die Ataris auf Infogrames-Produkte in Zukunft wohl verzichten müssen. PC und Amiga dagegen werden reichlich bedient. Die Palette reicht hier von Education bis Adventure.

Mit einem ganz besonderen Schmankerl eröffnete Christelle die Show, das die Augen der Abenteuer-Freaks aufleuchten ließ: **Eternam** heißt das Werk, das auf einen Ferienplaneten entführt. Eine Preview des in bunten Farben schwelgenden, zum Teil mit schneller Vektorgrafik, zum Teil mit plakativen Bildern und Animationen im Stile von Space Ace ausgestatteten Programms findet Ihr auf Seite 38. Schaut mal rein, das Game ist echt super. Strategiefans, die es gern sehr geruhsam lieben, kommen mit einem **Go-Simulator** auf ihre

Christelle Gesler

Kosten. Das mit allen Schikanen versehene Programm wartet mit Hilfe-Funktionen und einem leicht verständlichen Einsteigerkurs auf. Den Test findet Ihr auf Seite 60.

Hollywood läßt grüßen

Infogrames hat es geschafft, eines der attraktivsten amerikanischen Softwarehäuser mit unter seine Fittiche zu nehmen: das Disney-Label. Dessen Schwerpunkte liegen zur Zeit bei Education und Action-Adventures, und so gab es auch hier Neues zu bestaunen. Auf Seite 134 hält **Playroom** Einzug ins Kinderzimmer. Lesen, rechnen, Uhrzeit und was man halt als 3- bis 8-Jährige(r) im Leben so braucht, kann hier auf bunte und zum Teil recht niedlich animierte Art und Weise gelernt werden. Auch an der Tickfilm-Front tut sich was. Roger Rabbit betätigt sich in einem recht originellen Adventure, das mit Stategie- und Actionelementen aufgepeppt wurde, als Babysitter und versucht, das Ausreißer-Baby Herman cartoonmäßig wieder einzufangen. Wie sich das auf dem PC darstellt, könnt Ihr auf Seite 44 nachlesen. Witzig ist es auf jeden Fall!

Kontrastprogramm: Ein starker Go-Simulator und ein Trickfilmhase

Zukünftiges

Besonders interessant war, was Christelle über die Zukunft der Computerspiele zu sagen hatte: CD-ROM bzw. CD-I ist nach Meinung von Infogrames das Medium der Zukunft. Dafür soll auch verstärkt produziert werden. Mir soll's recht sein – alles, was Games schneller und besser macht, hat meinen Segen.

Auch Bomico wußte in dieser Hinsicht einiges zu vermelden. Nicht nur, daß man sich recht enthusiastisch auf die Öffnung der wirtschaftlichen Grenzen vorbereitet, denn ein europäischer Markt bietet naturgemäß wunderbare Expansionsmöglichkeiten – Bomico meint auch, daß sich die japanischen und amerikanischen Hersteller dann der Marktchancen bewußt werden und Europa in Zukunft etwas gründlicher in ihre Planungen mit einbeziehen. Und gegen das sich damit nochmals deftig vergrößernde Angebot an Software haben wir doch nix einzuwenden, oder?

Und gegen einen neuerlichen Besuch bei Bomico auch nicht, wenn es wieder so schöne Neuvorstellungen gibt ....

Antje Hink

Spielen und lernen

Eternam: Innen ...

... und außen

Simulation

DER GRIFF NACH DEN

SHUTTLE
System: PC, CGA, EGA, VGA, Adlib, Soundblaster, Roland, Joystick, geplant für: -, empf. VK-Preis: ca.120 DM, Hersteller: Virgin Games, U.K., Muster von: Hersteller, Rushware 4044 Kaarst, Die Cassette, 4950 Minden.

Nachdem schon nahezu alle Flugzeuge simuliert wurden, steht dieser Monat eindeutig im Zeichen des Space-Shuttles. Finden wir heraus, ob es Virgin gelungen ist, die akkurateste Simulation zum Thema herauszubringen.

Nach dem Öffnen der Pakkung fallen zunächst mal das 144 Seiten starke deutsche Handbuch, das Einsatzbuch, sowie ein DIN-A2 Poster mit der kompletten Instrumentierung des Shuttles ins Auge. Virgin hat es tatsächlich fertiggebracht alle Instrumentenkonsolen funktionsfähig im Spiel unterzubringen. Doch dazu später. Das Handbuch gibt sehr detailliert Auskunft über den Betrieb des Programms bzw. des Shuttles, aufgelockert durch Originalskizzen von Maschinenteilen und Aggregaten.

Das Buch sollte man sich mal in einer ruhigen Minute zu Gemüte führen.

Volle Instrumentierung

Aber kommen wir zum Programm selbst. 12 verschiedene Missionstypen stehen zur Verfügung, allerdings müssen diese nacheinander absolviert werden. Die erste Mission beinhaltet den ersten Gleitflugtest des Orbiters vom Rücken einer umgebauten 747 aus. Hat man die Landung erfolgreich absolviert, gehts zum Testflug ins All. Pro Aufgabe steigt auch der Schwierigkeitsgrad, der dann zuletzt in einer Instru-

Vor dem Start

Blick in den Laderaum

Wo war doch gleich der Anlasser????

STERNEN

mentenlandung gipfelt. Der Punkt, an dem man in eine Mission einsteigen will, ist variabel. Man kann mit dem Transport des Shuttles von der Montagehalle zum Launch-Pad beginnen oder auch direkt im Orbit starten. Der Realitätsfetischismus der Programmierer geht sogar soweit, daß die komplette Simulation in Echtzeit abläuft, d.h. startet man die Mission mit dem Transport, kann es einige Stunden dauern, bis das Shuttle auf dem Launch-Pad steht, gefolgt von einigen Stunden Countdown. Logischerweise gibts aber auch eine Zeitrafferfunktion, denn wer sitzt schon einige Tage vorm Rechner, um eine einzige Mission zu absolvieren (zugegeben, einen gewissen Reiz hats schon)? Damit Anfänger nicht gleich von der Komplexität des Programmes erschlagen werden, gibts verschiedene Hilfestellungen. Bei voller Unterstützung zeigt das Programm dem Piloten jeden Schalter, den er zu drücken hat. Immerhin sind neun Instrumententafeln mit einigen hundert Schaltern und Knöpfen integriert, die fast alle eine Funktion haben. In späteren Versionen von **Shuttle** will Virgin die Komplexität sogar noch erhöhen. Ich denke, wer diese Simulation beherrscht, sollte sich bei der Nasa als Pilot bewerben.

Und wie siehts grafisch aus? Nun, Bodendetails sind verständlicherweise äußerst spärlich, aber Tiefflug ist mit diesem Gerät auch nicht angesagt. Dafür ist das Shuttle selbst extrem detailliert dargestellt. Es dürfte das erste Mal sein, daß eine Simulation nahezu absolut mit dem Original übereinstimmt. Vergleicht mal Fotos aus dem Inneren des Shuttlecockpits mit der Bildschirmgrafik und Ihr wißt, was ich meine. Soundmäßig tut sich nicht allzuviel. Eine nette Titelmelodie gibts, ein bißchen Triebwerksrauschen und Schalterklicken und das wars dann.

Abschließend bleibt zu sagen, daß Virgin sein Versprechen gehalten hat. Mehr Details in 2 MByte Programm zu zwängen, ist fast unmöglich. Selbst Programme wie Flight Simulator 4 können sich hier noch eine Scheibe abschneiden.

Guido Alt

Liebe zum Detail ▲

Michael meint:

Eine wirklich gelungene Simulation, die trotz ihrer extremen Realitätsnähe und Komplexität hervorragend zu beherrschen ist. Dies liegt nicht zuletzt an den gelungenen Hilfestellungen, die auch Anfängern zu schnellen Erfolgen verhelfen. Eine wahre Herausforderung für alle Simulationsfreunde!

»SEHR GUT«

Shuttle-Realität pur

Aller Anfang ist einfach ...

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Kategorie	Wertung
Grafik	10
Sound	8
Realitätsnähe	11
Motivation	11
Gesamtnote	11

»SEHR GUT«

KISS THE SKY

Als Ronald Reagan im Jahre 1984 der Nasa den Auftrag gab, eine neue Raumstation zu entwickeln, war das Space-Shuttle Programm auf dem Höhepunkt. Zwei Jahre später sah die Sache schon ganz anders aus. Die Challenger explodierte beim Start und das Raumfahrtprogramm war fortan von Pannen gezeichnet.

SPACEMAX

System: PC, VGA, Festplatte, Roland, Soundblaster, Adlib, geplant für: Amiga, empf. VK-Preis: ca. 120 DM, Hersteller: Starbyte, 4630 Bochum, Muster von: Hersteller.

Aber tun wir mal so, als ob das alles gar nicht so schlimm wäre. Die Raumstation soll gebaut werden, und zwar von der Space Max Enterprises. Diese Firma hat Verträge mit anderen Großkonzernen in aller Welt über die Produktion von Spezialmaterialien im Weltall abgeschlossen. Es muß allerdings gewährleistet sein, daß innerhalb von 75 Tagen eine funktionsfähige Station im Orbit hängt. Der Spieler befindet sich in der Position des Project-Managers bei Space Max Enterprises. Entweder man schafft den Bau der Station innerhalb der gegebenen Frist mit dem verfügbaren Budget und wird dadurch schwer reich, oder man darf demnächst Ferngläser auf Cape Canaveral verkaufen.

Um Leute und Material in den Orbit zu bringen, stellt die Nasa 4 Shuttles sowie mehrere Heavy-Lift-Launch-Vehicles (HLLV) zur Verfügung, natürlich gegen eine satte Leihgebühr. Das Hauptproblem besteht darin, möglichst schnell eine kleine, funktionsfähige Station zu installieren, damit die Arbeiter von dort aus den weiteren Aufbau der Station vornehmen. Es ist weitaus billiger, das Material per HLLV ins All zu transportieren, als ständig auf die teuren Shuttles angewiesen zu sein. Gesteuert wird der Gesamtablauf des Spiels von der Bodenstation aus. Hier werden die Shuttles beladen und gestartet, Statusinformationen abgerufen etc. Die meiste Zeit wird der Spieler allerdings im Weltraum mit dem Bau der Station verbringen. Doch auch Fingerspitzengefühl ist gefragt, da es bei Unachtsamkeiten schnell zu Bauverzögerungen oder Unfällen kommen kann. Und bekanntlich kostet jede Zeitverzögerung Geld. Bevor man den Bau beginnt, sollte der frischgebackene Manager die Station erst einmal auf dem Papier planen. Die Stationsmannschaft nimmt es mitunter recht übel, wenn sich die Wohnmodule z.B. zwischen den Fabrikationseinheiten befinden. Wer kann schon schlafen, wenn ständig Material und Maschinen durch seine Wohnung transportiert wird? Die Unzufriedenheit äußert sich dann in Streiks, womit wir wieder beim Zeit-Geld-Problem wären. Dann sind da auch noch so kleine Ärgernisse wie mieses Wetter an den Start- und Landeplätzen, Materialengpässe, Notsituationen im All usw. Gut, daß es unterschiedliche Schwierigkeitsgrade gibt.

ASM HIT

MAX PAYLOAD: 33750
LOADED : 33750
TO LOAD : 0
BACK OK

Zurück zur Erde

„Der Weltraum ruft – Spaceman“

Planung ist A & O

Genaue Planung ist überhaupt das A&O dieser Simulation. Auch wenn alle Shuttles äußerlich gleich aussehen, so sind ihre Laderaumkapazitäten doch völlig verschieden. Außerdem sollte immer ein Shuttle in Bereitschaft stehen, um in Notfällen eingreifen zu können. Die Schwertransporter, die HLLV's, haben auch so ihre Tücken. Sie können zwar Unmengen an Material transportieren, sind aber unbemannt und kommen aus eigener Kraft nicht mehr zurück.

Grafisch kann man **Spacemax** mit zum besten zählen, was **Starbyte** bisher hervorgebracht hat. Kaum zu glauben, daß Grafiker Ingo Mesche nur 16 Farben verwendet hat. Auch die Titelmusik sowie die einzelnen Effekte sind gut gelungen.

Bestechend auch, daß sämtliche Daten und Kosten im Programm auf tatsächlichen Werten und Preisen der Nasa beruhen. Der Spieler bekommt also ein realistisches Werk für sein Geld. Wen Detailtreue und das Abenteuer Weltall reizt, der sollte einen Blick auf Spacemax werfen.

Guido Alt

Die Station – fast fertig

ENDEAVOUR
MAX PAYLOAD: 67500
LOADED : 420
TO LOAD : 67 100
VEHICLE: 61.5mio$
ET : 20.1mio$
SRB's : 6.6mio$
L. FAC.: 7.9mio$
TOTAL : 102.1mio$
BACK OK

Lift off!

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	10
Sound	10
Realitätsnähe	10
Motivation	10
Gesamtnote	10

»GUT«

Weltweiter Wirkungsgrad

Hinter Global Effect steckt der Gedanke, die weltumspannenden Zusammenhänge und Wechselbeziehungen von Natur und Zivilisation zu simulieren. Dabei stehen sowohl ökologische Elemente wie Umweltverschmutzung, Treibhauseffekt und Ozonlöcher auf dem Spielplan als auch, als größte Umweltvernichter schlechthin, Rüstung und Krieg.

System: Amiga, geplant für: –, Hersteller: Millennium, empf. VK-Preis: ca. 90 DM, Muster von: Electronic Arts, England.

In der Rolle als großer Lenker, nach dessen Gutdünken die Ressourcen an Personal, Rohstoffen, Energie und Finanzen eingesetzt werden, darf sich der Spieler aussuchen, von welchem Grundszenario ausgehend gespielt wird. Sowohl unberührte Planeten als auch solche, auf denen schon ein Atomkrieg oder eine globale Umweltkatatrophe stattgefunden hat, sind als Vorgaben in Global Effect enthalten; jedoch wird in jedem Fall bei Null begonnen. Das heißt: keine Städte und keine Industrieanlagen.

Die erste Investition, die vom mageren Grundbudget bestritten werden muß, ist eine Stadt. In bester Sim-City-Manier gilt es, die Siedlung zu planen. Anders als dort, beginnt die Stadt in Global Effect sich eigendynamisch zu entwickeln; ganz nach dem Gutdünken der Bewohner entstehen neue Stadtteile, die Wohnviertel und Industrieanlagen beherbergen. In den Händen des Spielers verbleiben Aufgaben wie Stromversorgung, Abfallbeseitigung und Planung der Landwirtschaft. Daneben gilt es außerdem, die Leitungsnetze für Strom und Abwässer aufzubauen.

Diese Aufgaben können auf verschiedene Weise gelöst werden.

Energie ist alles

Zur Stromerzeugung können wahlweise fossile Brennstoffe wie Öl oder Kohle herangezogen werden, man kann Wind- und Sonnenkraftwerke errichten oder sich der Atomkraft bedienen. In jedem Falle hat der Spieler mit Auswirkungen auf die Umwelt seiner Simulationswelt zu rechnen: Resultieren aus dem Bau von Sonnen- und Windkraftwerken nur unschöne Eingriffe in die Landschaft, muß bei Öl und Kohle mit Unmengen von Abgasen gerechnet werden, und die Nutzung von Atomkraft beschert dem Spieler radioaktive Abfälle.

SimCity läßt grüßen

Wie sich einzelne Aktionen auf das gesamte Ökosystem auswirken, erfährt man in diversen Statistiken und schematischen Übersichtskarten, die, durch verschiedene Farben kenntlich gemacht, anzeigen, wie die Dinge stehen. Jedoch kann von diesen Optionen nicht beliebig oft Gebrauch gemacht werden. Jede Spielwelt umfaßt mehr als 60 000 verschiedene Lokationen, die sich mit und durch die Handlungen des Spielers verändern, so daß jedesmal, wenn eine Statistik aufgerufen wird, diese neu berechnet wird. Basierend auf solchen Informationen können dann geeignete Gegenmaßnahmen ergriffen werden: Installation von Kläranlagen, Stillegung von Industrieanlagen oder Wiederaufforstung von Brachland.

Globale Zusammenhänge

Mit diesen Aufgaben hat der Spieler an sich schon genug zu tun, jedoch wurde, um noch mehr Variation in das Spiel zu bringen, auch eine kriegerische Komponente integriert.

Auch wenn Global Effect den Spieler im ersten Augenblick verwirrt und die reichlich vorhandenen Icons, über die das Spiel im wesentlichen gesteuert wird, anfangs ein Buch mit sieben Siegeln darstellen, lohnt es sich doch, am Ball zu bleiben. Konfusion und Ratlosigkeit weichen nach einigen (fehlgeschlagenen) Versuchen dem Interesse für die Zusammenhänge der einzelnen Aktionen, die man in seiner Spielwelt verrichtet. Die vielen verschiedenen Ausgangssituationen bescheren eine unüberschaubare Anzahl möglicher Spielverläufe und damit langanhaltende Unterhaltung (Spielspaß mag man ob des ernsten Hintergrundes gar nicht erst sagen). ■

Heiner Stiller

Welche Welt darfs denn sein?

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	8
Sound	7
Realitätsnähe	9
Motivation	10
Gesamtnote	9

»GUT«

Ein Panther zeigt die Zähne

Die wundersame Verwandlung eines nett schnurrenden Kätzchens zu einer der mächtigsten Großkatzen im französischen Software-Business: Das ist die Geschichte von Loriciel.

Wir schreiben das Jahr 1983. In Frankreich machen die ersten Heimcomputer Furore. Amerikanische Produkte sind so ziemlich das einzige, was spielbegeisterten Franzosen zur Verfügung steht. Zwei Computerfans beschließen, diesen Mißstand abzustellen. Laurant Weill und Philippe Seban gründen die Firma Loriciel, die es sich zur Aufgabe macht, Produkte herzustellen, die dem französischen Markt in Sprache und Mentalität entsprechen.

Die Rechnung geht auf. Schnell wird die Minifirma zum ersten Hersteller französischer Spiele und expandiert mit rasantem Tempo. Heute ist Loriciel einer der größten Hersteller und Distributoren in Frankreich. Die Firma um-

◄ Laurant Weill & Philippe Seban ►

Die Chefs von Loriciel

faßt inzwischen 50 Mitarbeiter, und ein Ende des Wachstums ist nicht in Sicht, denn Loriciel vertreibt europaweit nicht nur eigene Produkte, sondern hat auch namhafte andere Firmen unter Vertrag (z.B. Broderbund). Außer in Europa ist Loriciel auch in Japan, Australien und Amerika eine nicht zu unterschätzende Größe.

Aber nicht nur auf dem Computersektor, wo Loriciel Hits wie **Panza Kick Boxing, Golden Eagle 1, Turbo Cup** oder **Baby Jo** landete, sind die Franzosen aktiv. Neuestes und bereits immens erfolgreiches Unterfangen ist der Einstieg ins Konsolengeschäft. Mit **Panza Kick Boxing** für die Turbo Grafx hat Loriciel einen Nummer-Eins-Hit in Amerika gelandet: das meistverkaufte Spiel für diese Konsole, eine respektable Leistung.

Konsolen, Konsolen

Damit nicht genug. Außer für die Turbo Grafx (PC Engine) wird auch für sämtliche anderen Konsolen eifrig gewerkelt. Das Lynx wie auch das Game Gear, die Amstrad-Konsole GX 4000 (nur in Frankreich verbreitet) und seit neuestem auch Game Boy und Super Famicom werden mit Modulen versorgt. Die Palette der Produkte liest sich wie ein Bestseller-Katalog. Das Lynx wird mit **Super Squeek**, das Game Gear mit **Squeek** beglückt. Für das GX 4000 steht **Panza Kick Boxing, Tennis Cup, Pinball Magic, Copter** und **271** auf der Liste. Panza 2 prügelt sich auf dem Game Boy, dem Super Famicom und dem PC Engine CD-ROM, für das es auch **Squeek, Davis Cup Tennis, Builderland, Golden Eagle, Baby Jo** und, natürlich, **The Entitiy** geben wird, das bei Loriciel als nächster Superhit gehandelt wird.

D-Day- eine Simulation der . . .

. . . Landung in der Normandie

Reichlich Neues gibt es auch für die Home-Computer. Mit **D-Day** wagt sich das Loriciel-Label **Futura** auf den heiß umkämpften Simulations-Sektor. Die Landung der Alliierten in der Normandie ist Thema des Spiels. Auf der Seite von Amerika, Frankreich oder Deutschland kann der Spieler mittels Panzer, Flugzeug oder Schiff die Invasion mitgestalten und dabei (wenn möglich) Karriere machen. Die gefüllten Vektor-Grafiken sehen recht gut aus. D-Day wird ab Mai für den Atari ST, Amiga und PC (unterstützt AdLib und MT32) erscheinen. Für nächstes Jahr sind Versionen für CD-I, PC CD-ROM und Konsolen geplant.

The Entity- abgedrehte Grafiken und . . .

. . . wilden Szenarien

Noch ungetauft aber niedlich

Action pur

Ganz anders gibt sich **The Entity**. Vier Levels lang dürfen Held oder Heldin zahllose Monster und bösartige Level-Endgegner bekämpfen, bevor sie dem Obermotz des Games, der Entity, gegenüberstehen. Dabei geht es nicht, wie bei Jim Powers, um reines Monstermeucheln, will man die Welt retten, muß man auch besondere Diamanten finden; ohne deren spezielle Fähigkeiten kein Happy End möglich ist. Die in der französischen Version sehr leicht bekleidete Heroine wird für den deutschen und amerikanischen Markt übrigens etwas wärmer eingepackt.

Für ein weiteres Programm gibt es im Moment nur einen Arbeitstitel. **Project D** featured einen kleine Jungen, der in bester Lemmings-Manier einfach solange in eine Richtung läuft, bis er an ein Hindernis stößt oder durch Dummheit das Zeitliche segent. Ähnlich wie in Builderland, darf der Spieler dafür sorgen, daß dem Kleinen nichts passiert, indem er ihm mit Leitern, Bomben oder anderen in Shops erhältlichen hilfreichen Dingen den Weg ebnet. Sechs Levels mit je drei Stages sollen für Stress sorgen. Die ersten Bilder des Werks, die ihr hier auf diesen Seiten bewundern könnt, sehen recht vielversprechend aus, meint Ihr nicht auch?

Große Pläne

Arbeit genug also für die Programmierer. Loriciel schaut sich im übrigen gerade sehr intensiv auch in Deutschland um, ob es da nicht Kooperationsmöglichkeiten mit Programmierergruppen oder Computertalenten ganz allgemein gibt. Fündig geworden sind sie hier bereits: Chris Hülsbeck zeichnet für den Sound von **Jim Power** verantwortlich, das dieser Tage auf den Markt kommen müßte.

Keine Sorge, es geht weiter

The Entity: Heißes Game

Nimmt man die Arbeiten, was Konsolen anbelangt, die neuen Games und die Expansionspläne zusammen, dürfte auf Loriciel eine arbeitsintensive, aber erfolgreiche Zukunft warten. Auf die Leser der ASM dagegen wartet ganz bestimmt ein heißer Wettbewerb in der nächsten Ausgabe.

Antje Hink

Ganz wie im B-Movie

Bekanntlich ist das „B" der zweite Buchstabe im Alphabet. Ein nützlicher Buchstabe: Ohne das „B" gäbe es kein Bier, könnte man nicht hessisch babbeln und müßte sich statt Woody Allens Superkomödie „Bananas" eine Ananas anschauen. Und natürlich gäbe es dann gar keine B-Movies mehr, die sich von den A-Movies dadurch unterscheiden, daß sie konsequent nur schlecht sind: Schlechte Drehbücher, schlechte Schauspieler und Zuschauer, denen einfach schlecht wird. Wo man solche Streifen sehen kann? Auf RTB, äh.. RTL oder als Computerversoftung, bei der die schlechten Schauspieler durch schlechte Grafiker ersetzt werden. Das Drehbuch kann man dabei getrost lassen – weglassen nämlich.

THE TAKING OF BEVERLY HILLS

System: PC (EGA, VGA, AdLib, mind. 570 KB RAM, HD & Maus empf.), geplant für: -, empf. VK-Preis: ca. 110 DM, Hersteller: Capstone/Accolade, USA, Muster von: Accolade.

Besonders dieses Mal: Eine 1A- bzw. 1B-Umsetzung ist nämlich Cabstone gelungen, die sich mittlerweile mit „P" schreiben – die mittelhochdeutsche Auslautverhärtung machts möglich. Wir wissen zwar nicht, wie aus einem Taxistand (Cab-Stone) eine Softwarefirma werden konnte, doch wir wissen genau, daß The Taking of Beverly Hills keine Bergsteigersimulation für zottelige Messner-Fans ist. Überhaupt wäre ein anderer Name viel passender gewesen, denn dieses Adventure erinnert mehr an die Landung der Alliierten in der Normandie. Warum? Weil es die Handlung nahelegt: Terroristen haben ganz Hollywood in ihre Gewalt gebracht und verkleiden sich nun als Polizisten. Was werden sie als nächstes tun? Frauenkleider anziehen? Onkel Dittmaier als intimen Busenfreund von Herrn Darboven outen? Oder mit den Wildecker Herzbuben gar einen Glücksbärchi-Film drehen?

In diese verworrene Lage platzt Boomer (als Mensch! Und schon gar nicht schwanzwedelnd!) mit seiner Freundin Laura. Boomer muß die richtigen Cops befreien, ein Kunstwerk und schließlich seine Freundin retten. Zuallererst muß er sich jedoch selbst retten, denn die Gefahren lauern überall und unerkannt. Geht Boomer z.B. auf den Bürgersteig (das Programm wechselt dann von der Satelliten-Perspektive aus 48 km Höhe in die Frontsicht), wird er in 50% aller Fälle von einem Cop erschossen. Steht er jedoch länger als 30 Sekunden auf der Straße, wird er zu 100% von einem Krankenwagen überfahren. So bleibt nur die 50-prozentige Bürgersteig-Chance, um die tollen Rätsel zu lösen. Jene zum Beispiel: Wer läßt einfach Dynamit auf der Straße liegen? Warum sind die meisten Gegenstände nutzlos? Warum wird das Disketten-Icon zum Speichern und Laden von Spielständen als Item im Inventory abgelegt, wenn ohnehin nur sechs Gegenstände mitgenommen werden können?

Ein Schlüssel? Eine Tür?

Ungeahnte Gefahren lauern auf dem Bürgersteig.

Flop Five

1. The Taking of Beverly Hills (Capstone)
2. Alien Storm/U.S. Gold (C-64)
3. Casino/Capstone (Amiga)
4. Godfather/U.S. Gold
5. Super Space Invaders/ Domark (PC)

Warum gibt es eine nackte Ente als Mauszeiger?

Fragen wie diese werden wahrscheinlich noch die folgenden Generationen quälen – mich jedoch nicht mehr. Bevor wir aber nun zum Auswürfeln der Noten kommen, hier noch ein Hinweis: Im nächsten Monat werden wir uns mit dem Buchstaben „A" beschäftigen. Es kommentiert Hns-Jochim mnn.

Michael Suck

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Kategorie	Note
Grafik	3
Steuerung	0
Handlung	2
Atmosphäre	0
Gesamtnote	1

»SEHR MANGELHAFT«

Hello again!

Könnt Ihr Euch noch an den letzten Konsolen-Mega-Hit erinnern? Nein? Na macht nichts, ist schließlich auch schon eine Weile her, und außerdem haben wir einen neuen Mega-Hit: Super Contra! Sämtliche ASM-Wertungsrekorde schlug Konamis neuestes Werk für das SuperNES. Doch auch für die übrigen Systeme haben wir viel zu bieten. Erfreulich dabei, daß bis auf zwei Konvertierungen überhaupt nichts schlechtes dabei ist. Na dann haut mal rein!

Euer A-MAN

Neo Geo offiziell

Auch wenn man schon lang nicht mehr daran glauben wollte: **SNKs Neo Geo** kommt offiziell nach Deutschland! Ab sofort gibt es eine Generalvertretung in Burgbrohl-Neubuchholz. Unter der Rufnummer 02636-46 86 gibt man dort in Sachen Neo Geo gern Auskunft. Die Preise des Grundgeräts liegen bei etwa 750 DM. Je nach Aktualität variieren die Preise pro Spiel zwischen 200 und 330 DM. Näheres zum Neo Geo erfahrt Ihr nächsten Monat. Bereits hier und heute erfahrt Ihr jedoch, über was in den nächsten acht Wochen geredet wird – sofern die Hersteller nicht trödeln....

TOP TEN

1. Sonic – The Hedgehog (Mega Drive, Sega)
2. Donald Duck's Quackshot (Mega Drive, Sega)
3. Super Ghouls 'n Ghosts (SuperNES, Capcom)
4. Super Mario Bros. 3 (NES, Nintendo)
5. Final Fantasy Legend II (Game Boy, Square Soft)
6. NHL Hockey (Mega Drive, Electronic Arts)
7. Parodius (Game Boy, Konami Japan)
8. Final Fantasy II (SuperNES, Square Soft)
9. Terminator 2 (Game Boy, LJN/Acclaim)
10. Winter Challenge (Mega Drive, Accolade)

SOFTWARE:

Electronic Arts plant eine Umsetzung von *Where in Time is Carmen Sandiego?* für das **Mega Drive**. Das 8Megabit-Cartridge wird stolze 150 DM kosten. Ein Stückchen billiger und wahrscheinlich wesentlich interessanter wird *Super Shinobi 2* sein. Bedenkt man die Qualitäten des ersten Teils, so darf man doch auf einiges gefaßt sein. Wollen wir hoffen, daß Sound-Wizard *Yuzo Koshiro* wieder für die Musik verantwortlich ist.

Art Alive nennt sich ein Zeichenprogramm aus dem Hause *Sega*, das wir nächsten Monat für Euch testen werden.

Bleihaltig geht's bei *Task Force Harrier EX* zu, das 'dank' *Super Contra* aus dieser Ausgabe fallen mußte.

Rosigen Zeiten sieht das **Super Famicom** entgegen, das wir ab dieser Ausgabe **SuperNES** nennen werden, schließlich kommt es unter diesem Titel auch in Deutschland heraus. Unter anderem sind *Pitfighter, Super Off Road, Y's III, Xalidon, Rocketeer, Super Battle Tank, RPM Racing* und *Addam's Family* fürs große Nintendo angekündigt. Ein Homecomputer-Mega-Hit bestreitet auch schon bald seinen Weg aufs SuperNES: die *Lemmings* kommen!

Für den **Game Boy** erwarten wir unter anderem *Turn 'n' Burn, Paperboy II* und **Tiny Toon**. Alle **'Game Gearer'** dürfen sich über eine tolle Spielesammlung (Tennis, Tetris-Clone etc.) freuen. Was sonst noch kommt? Laßt Euch überraschen, es wird bestimmt für jeden etwas dabei sein. Tschüs, bis dann,

A-MAN

Der Fußball mit dem ZOOM

SUPER FORMATION SOCCER

System: SuperNES, geplant für: -, empf. VK-Preis: ca. 150 DM, Hersteller: Human, Japan, Muster von: ContiTRONIC, 8000 München 40.

Super Formation Soccer heißt das erste Fußballspiel für das Super NES und macht seinem Namen alle Ehre. Allein die grafische Darstellung, bei der das Spielfeld aus einem spitzen Winkel von oben hin- und hergezoomt wird (nicht gescrollt), ist innovativ und hat höchstes Lob verdient. Erfreulicherweise können zwei Spieler sowohl gegeneinander als auch im Team gegen die Maschine antreten.

In Belangen Spielbarkeit steht SFS dem PC-Engine-Vorbild in nichts nach, im Gegenteil. Pässe, Flanken und überhaupt herrliche Kombinationen stellen nach kurzer Eingewöhnungsphase überhaupt keine Probleme dar. Das heißt aber nicht, daß man die Computer-Teams (15 an der Zahl) mit Leichtigkeit ausspielt, denn diese sind recht spielstark. Spielerisch haben die Kicker übrigens einiges auf dem Kasten. Sie können passen, mit der Brust stoppen, köpfen, Fallrückzieher vollziehen und foulen. Letzteres wird hin und wieder mit einem Platzverweis geahndet. Gelbe Karten gibt's nicht. Neben all dem Lob gibt es auch Kritik. So halte ich es nicht für sonderlich realistisch, wenn ich mit dem Goalkeeper über das gesamte Spielfeld stolziere und stets nur von einem Kontrahenten attackiert werde. Ebenfalls nicht berauschend sind Strafstoßszenen (bei jedem Unentschieden bzw. Foul im 16-Meter-Raum), bei denen die Animation zu wünschen übrig läßt. Außerdem kann die Spielzeit - sie wird 'Eishockey-mäßig' bei Spielunterbrechungen angehalten - nicht variiert werden. Letztes Manko einer ansonsten rundum superben Fußball-Simulation ist der Sound, der das gesamte Spiel über zu hören ist und nicht abgestellt werden kann. Wer Fußball mag, wird Super Formation Soccer lieben. ■

hja

Eine Fußball-Perspektive, wie man sie noch nicht kannte. Super Formation Soccer ist Klasse!

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Kategorie	Wertung
Grafik	10
Sound	7
Realitätsnähe	10
Motivation	11
Gesamtnote	10

»GUT«

Kleider machen Leute

KID CHAMELEON

System: Mega Drive, geplant für: -, Hersteller: Sega, empf. VK-Preis: ca. 100 DM, Muster von: Flashpoint, 2360 Bad Segeberg.

Hey, das ist eine echt abgefahrene Story, mit der sich Segas neuestes Actionspektakel vorstellt - oder ist Euch schon mal in der Spielhalle eine Maschine begegnet, die sich selbständig macht, immer nur gewinnen will und die Kids kidnapped, die es nicht schaffen? Nur einer in der Stadt kann es mit Heady Metal aufnehmen: Kid Chameleon. Also nix wie rein in die Killermaschine „Wild Side"!

In der Maschine bewegt sich Kid durch Welten, in denen es von Geheimgängen, Warps und Plattformen nur so wimmelt, und die zusätzlich mit fiesen Zeitlimits ausgestattet sind. In diesen Welten hängen überall reichlich Blöcke herum. Da Kid einen ziemlichen Dickkopf hat, kann er sie durch Anrempeln à la *Turrican* zum Zerspringen bringen. In den Blöcken verbergen sich Diamanten, Extrazeit, Extraleben, Continues und das, was Kid seinen Spitznamen eingebracht hat: Rüstungen jeglicher Art. Sammelt Kid eine solche Rüstung auf, verwandelt er sich in einen Ninja mit Schwert, einen Nashornmann, der alles niederwalzt, einen Ritter, der glatte Wände hochklettern kann, eine Minifliege, die in die kleinsten Fugen paßt, in einen panzerfahrenden Verrückten, der mit Schädelbomben schießt (meine Lieblingsfigur) oder in einen anderen der insgesamt neun Kämpfer. Jede Figur hat dabei ihre speziellen Talente.

Monster, die Kid auf seinem Weg durch die 103 Levels fertigmachen kann, gibts nicht zu knapp. Die niedliche Animation des sprunggewaltigen Helden mit der coolen Sonnenbrille sorgt für Laune. Auch der Sound fetzt nicht übel los. Von Urwelten über Eis-, Vulkan-, HiTech-, Berg-, Südsee- und absolut undefinierbaren Szenarien ist alles da, was das man sich vorstellen kann. Da auch die Steuerung sehr exakt ausgefallen ist, gibt es an Kid Chameleon absolut nichts zu meckern. Eine Zwei-Spieler-Option rundet das gelungene Game ab. ■

ab

Ganz schön abgefahren

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Kategorie	Wertung
Grafik	10
Sound	9
Spielablauf	10
Motivation	10
Gesamtnote	10

»GUT«

Crockett & Tubbs in Disneyland

Chip und Dale sind nicht nur klein, nett und niedlich, sondern auch höchst pfiffig und ihres Zeichens bekannte Detektive im Lande der Disneys.

CHIP 'N DALE – RESCUE RANGERS

System: NES, geplant für: -, empf. VK-Preis: ca. 100 DM, Hersteller: The Walt Disney Company, Muster von: Theo-Kranz-Games, 8500 Würzburg.

Hierzulande besser unter dem Namen *CHIP UND CHAP - RITTER DES RECHTS* bekannt, treiben die beiden momentan in der ARD ihr 'Unwesen'. Doch nun dürfen sie auch auf dem NES ihren detektivischen Spürsinn unter Beweise stellen, denn der böse Al Katzone hat Freundin Trixi entführt und will ganz nebenbei die Stadt in seine Gewalt bekommen.

Grund genug für die beiden, in Aktion zu treten. Und so machen sie sich entweder allein oder zu zweit durch sieben nett gezeichnete Level. Unterwegs können die Kleinen Extras erhaschen oder sich vor umherstreunenden Blech-Ratten und -Hunden in Kisten in Sicherheit bringen. Ein Wurf mit dengleichen auf jene 'Berserker' ist tödlich für die Bösewichte.

Wurde Level G (Casino) und somit der vermeintlich letzte Abschnitt des Spiels hinter sich gebracht und dessen Endgegner – nicht Al Katzone! – eliminiert, geht's überraschender Weise mit einer Rakete ab gen Himmel, wo es die letzten drei Levels zu überstehen und Al den Garaus zu machen gilt.

Fast ein Dutzend hübsch gezeichneter Gegner plus Endgegner werden neben netten Hintergrund-Grafiken geboten. Doch auch der Sound weiß zu gefallen, ebenso wie das Scrolling. Schön auch, daß im Zwei-Spieler-Modus wirklich kooperiert werden muß, sonst läuft nicht viel. Kurzum: **Chip 'n Dale – Rescue Rangers** weiß nicht nur der jüngeren Generation zu gefallen. ■

hja

Antje meint:

Dies ist ein Kinderspiel! Nicht, daß es Erwachsenen nicht auch viel Spaß bereiten würde, aber Chip und Chaps Abenteuer sind sowohl von der Machart als auch vom Schwierigkeitsgrad in aller Deutlichkeit für kindliche Gemüter ausgelegt. Da das Spiel auch noch lustig und aktionsreich gemacht ist, die Grafik den niedlichen Akteuren gerecht wird und der Sound erfrischend fröhlich ist, lautet mein Urteil: Rundes Spielvergnügen ohne Reue.

»GUT«

Böse Buben lauern überall

Lachende Clowns meinen's nicht immer gut ...

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Kategorie	Note
Grafik	9
Sound	9
Spielablauf	9
Motivation	9
Gesamtnote	9

»GUT«

Bis auf die Knochen

Die Trogs: Nicht gerade helle, aber immer gefährlich.

TROG

System: NES, geplant für: - , empf. VK-Preis: ca. 100 DM, Hersteller: Acclaim, München, Muster von: Selling Points, 4830 Gütersloh.

Vor gut einem Jahr begab es sich in den Spielhallen, daß ein paar Steinzeittypen alle Aufmerksamkeit auf sich zogen. Nicht vom Publikum ist die Rede, sondern von **Trog**, einem überdrehten Cartoonspiel mit digitalisierten Grafiken. **Atari** hatte einfach das urig alte *Pac Man* ausgebuddelt und mit ein paar Features und lustigen Spielcharakteren aufgemotzt.

Der Spieler schlüpft bei Trog in die Rolle eines kleinen Dinosauriers, dem es zur Aufgabe gemacht wurde, die Eier seiner Artgenossen aufzusammeln. Gehindert wird er dabei von bauchigen Steinzeitmännchen vom Stamme der Trog, die ihm mit Messer und Gabel auf den Versen sind.

Je höher das Level (insgesamt sind es 50), desto verworrener das Spielfeld: Transportertüren kommen hinzu, Knochen bilden Barrieren, Steinräder walzen sich ihren Weg. Als Extras gibts Speed-Ups, Power-Kräuter und eine Super-Ananas, die den kleinen Dino zum furchterregenden Monster verwandelt, das die Trogs fressen kann. Besonders witzig spielt sich Trog in den Bonusrunden (Trog-Wettessen!) und im Zwei-Spieler-Modus. Dann nämlich hat jeder Spieler seine eigenen, entsprechend gefärbten Eier, die er aufsammeln muß.

All diese Features sorgen vor allem für eines: Für witzige Unterhaltung. Und deshalb sollte man dem Hersteller auch nachsehen, daß er sich an einem Klassiker vergriffen hat. Trog ist einfach Fun! ■

msu

Pac-Man im neuen Gewand: Nicht schlecht!

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Kategorie	Wertung
Grafik	8
Sound	8
Spielablauf	8
Motivation	9
Gesamtnote	8

»ZUFRIEDENSTELLEND«

Geniestreich

Automat, Neo Geo oder doch 'nur' ein Super-NES?', eine Frage, die sich wohl ein jeder stellen wird, der den zukünftigen Kassenschlager KONAMIS zu Gesicht bekommt. Schier unglaubliches wird bei diesem Action-Spektakel ohne Gleichen geboten. Ein Vergleich zu einem Spielhallen-Automaten darf ruhig angestellt werden, Neo-Geo-Qualitäten werden allemal erreicht. Der Name des absoluten Überfliegers: SUPER CONTRA!

Der Obermotz des sechsten Levels vor und links nach seiner „Schönheitsoperation".

SUPER CONTRA

System: SuperNES, geplant für: -, empf. VK-Preis: ca. 150 DM, Hersteller: Konami, Japan, Muster von: Direktimport aus Japan, wird voraussichtlich im Herbst diesen Jahres in Deutschland als 'Super Probotector' offiziell erscheinen.

Bereits auf dem kleinsten Bruder des SuperNES, dem Game Boy, konnte Contra vollauf begeistern, doch der Sprung auf Nintendos größtes Zugpferd ließ aus diesem Ballerspiel ein absolutes Meisterwerk des Genres werden, das wohl lange Zeit von nichts und niemandem eingeholt wird.

Mit sechs beinharten Leveln wartet Konamis Super Contra auf, wobei ent-

ASM MEGAHIT

„Super Contra – die Mischung aus Perfektion, Wahnsinn und Unmöglichem"

Grafische Leckerbissen en masse

„Zoomattacke" aus der Luft!

Achtung: Rocketeer greift an!

Einer der zahlreichen Zwischengegner

der Super'lative

weder allein oder zu zweit im Team gegen die Aliens, die einmal mehr die Herrschaft über die Erde an sich gerissen haben, angetreten wird.

Sechs Level voller Leckerbissen

Bereits im ersten Level zeigen die Programmierer, was aus dem SuperNES bei entsprechender Arbeit herausgekitzelt werden kann. Die Grafik ist abwechslungsreich und farbenfroh, und obwohl von Zeit zu Zeit die gesamte Stadt bebt oder brennt und sich einige Sprites auf dem Screen befinden, wird das Spiel nur seltenst langsamer, was zudem kaum auffällt, geschweige denn stört.

Neben einigen Extra-Waffen und Schutzschildern können sich unsere beiden Super-Rambos - das Original erscheint wie ein kleiner Schuljunge neben den beiden - im ersten Level sogar eines Panzers bemächtigen.

Nicht von der Seite sondern von oben werden Level 2 und 5 dargestellt, wobei im Zwei-Spieler-Modus der Screen gesplittet wird. Mittels der beiden Rechts-Links-Tasten wird der gesamte Bildschirminhalt um den/die Helden gedreht. Toller Effekt. Ziel ist es hier, feindliche Reaktoren oder Stützpunkte zu zerstören.

Guido meint:

Es geht also doch: Jede Menge wild um sich ballernde Sprites auf dem Schirm ohne daß das SuperNes in die Knie geht. Super Contra ist das Actionspiel schlechthin für diese Konsole. Hart, aber immer fair. Es bietet bombastischen Sound und grafische Effekte, die einem vom Stuhl blasen. Was will man mehr?

»SEHR GUT«

Action von ihrer allerschönsten Seite

Konami zeigt, was 'Perfektion' bedeutet

Auf einem hypermodernen, radlosen Motorbike geht's im vierten Level ab. Die Krönung und eine völlig neue Idee ist, daß man sich später an der Rakete eines Helikopters festhalten muß, um fortan an zahlreichen vorbeifliegenden Raketen fast à la Baron von Münchhausen hin- und herzuhangeln, bevor diese mangels Treibstoffs abstürzen.

Der Endgegner des fünften Levels.

Absolut 'verschärft' ist Level 6, in dem das ultimative Duell bevorsteht. In dieser unterirdischen Höhle, die irgendwie an *Aliens* erinnert, wimmelt es nur so von grafischen Leckerbissen, untermalt von Spitzensound, der sich wie der eines Orchesters anhört. Zahlreiche Gemeinheiten und Zwischengegner machen das Überleben hier wie auch in den anderen Leveln fast zu einer Kunst. Ein Extra-Lob gebührt der Steuerung. Zwar ist jeder Knopf belegt, doch sind die Funktionen so angeordnet, daß eine exakte und schnelle Steuerung problemlos möglich ist.

Mit Super Contra steht uns zweifellos eine Synthese aus Perfektion und schier Unmöglichem ins Haus. Die Konsole wird bis an den Rand der Belastbarkeit getrieben, ebenso die Spieler. Die Programmierer haben im wahrsten Sinne des Wortes alle Register der Programmierkunst gezogen. Sauberes Vertikal- und Horizontal-Scrolling (bis zu acht Ebenen), Zoom- und Dreheffekte, farbenfrohe Grafik, tolle Animationen, phantastischen Sound etc. pp., all das bietet dieses Action-Spektakel. Dabei wurde auch auf die Spielbarkeit viel Wert gelegt. Unter normalen Voraussetzungen ist der Schwierigkeitsgrad bereits ansprechend hoch, auf 'Hard' wird dann das Äußerste vom Spieler abverlangt, und Action-Vergnügen pur heißt die Devise. Anfänger können erst einmal auf 'Easy' fleißig üben.

Ein Wort noch zum schlichtweg genialen Sound: Dieser paßt hervorragend zum Spiel und besticht durch tolle Kompositionen, die zwischen Depressivität und Mystik hin- und herpendeln. Ebenfalls nicht zu verachten sind die zahlreichen FX, die wunderbar zum Spiel passen und keine Wünsche offen lassen.

Super Contra ist zweifellos mit Abstand das bisher beste Spiel seiner Sparte und bricht ganz nebenbei alle ASM-Wertungsrekorde. Die Tatsache, daß das Programm kurz *nach* Redaktionsschluß kam, das 'Spiel des Monats' bereits gekürt und im Druck war, soll uns nicht davon abhalten, Supercontra höher zu bewerten und mit einem Mega-Hit zu prämieren, denn: Konami hat wie niemand zuvor für das SuperNES Maßstäbe gesetzt, an denen niemand so schnell rütteln wird! ■

Hans-Joachim Amann

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	12
Sound	12
Spielablauf	11
Motivation	12
Gesamtnote	12

»SEHR GUT«

Ein Held für alle Fälle

MEGA MAN 3

System: NES, geplant für: -, empf. VK-Preis: ca. 100 DM, Hersteller: Nintendo/Capcom, Japan, Muster von: Theo Kranz Versand, 8700 Würzburg.

Mega Man ist ein Mann für alle Fälle. Klotzen, nicht kleckern ist seine Devise, Erfolg sein Rezept. Kein Weg ist ihm zu weit, kein Hindernis zu hoch. Gegen ihn wirkt James Bond wie ein seniler Playboy, denn Mega Man hat Köpfchen und Mega-High-Tech. In Mega Man 3 erwartet ihn seine schwierigste Mission. Ein Abenteuer im Bergwerk gegen acht gefährliche Blechköpfe, die die wertvollen Kristalle horten. Nur mit diesen Kristallen kann der Frieden gerettet werden. Wie auch sonst?

Auf dem Weg zu jedem der Endgegner muß ein Zwischengegener besiegt werden. Außerdem gelangt Mega Man nach dem Ablauf aller acht Spielstufen in die Ultramegaendstufe, in der ihm Dr. Willy begegnet, der Obermacker der Blechköpfe. Dort wird er all die Extrawaffen benötigen, die er den anderen Endgegnern aus dem blechernen Leichnam entrissen hat. Deshalb ist es megawichtig, daß man sich die Levels in der richtigen Reihenfolge aussucht, um die jeweils passende Zusatzwaffe für das nächste Level parat zu haben. Insgesamt neun verschiedene Waffen (mit der normalen Knarre) stehen somit bereit, dazu gibt es noch den braven Blech und Flitz, dem man im Laufe der Zeit drei verschiedene Lektionen beibringen kann. Per Knopfdruck wird er als Sprungschanze bereitstehen, sich zum U-Boot oder Fluggefährt wandeln. Doch kostet die Anwendung der Extras Energie: Ist die Powerleiste erschöpft, helfen nur noch die Energiekapseln.

Natürlich reicht die bloße Masse an Features noch lange nicht, um das Spiel megamäßig gut zu machen. Das weiß auch Nintendo. Deshalb wurden in jedem Level viele kleine, gemeine Hürden eingebaut, bei denen man einfach einen der Extras benutzen muß. Andererseits kann man manche Stellen auch ohne die Extras überqueren, doch erleichtern diese das Gelingen ganz erheblich.

„MEGA MAN 3 ist eine Fortsetzung ohne Wenn und Aber: Spielerisch ungeheuer variabel, grafisch und soundmäßig einfach megamäßig stark!“

Megamäßig gut

Die Programmierer waren beim Leveldesign jedoch nicht der Versuchung erlegen, die Anforderungen zu hoch zu schrauben. Jedes Level besitzt in etwa die gleiche, wohltuend hohe Spielbarkeit, verfügt aber über ein eigenständiges Outfit und immer neue Überraschungen, die im Spielverlauf erlernt werden müssen. Wandelnde Energiebarrieren, fallende Steinbrocken, zukkende Messer, bei Berührung steigende oder sich öffnende Plattformen – diese Reihe ließe sich beliebig fortführen. Dazu gibt es grafisch ein solides Plattformlayout mit ein paar hübschen Einfällen (Killerpinguine!) und ein aufmunternder Sound für dramatische Höhepunkte. Abgerundet wird das Ganze noch durch ein Levelcontinue und Paßwörter für das spätere Weiterspielen. Megamäßig stark!

Michael Suck

Ein treuer Helfer – auch bei dieser Schlange: Flitz, der Hund des Mega Man mit Verwandlungskünsten.

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	9
Sound	9
Spielablauf	10
Motivation	10
Gesamtnote	10

»GUT«

Ein Kellerpinguin!

Bitte Bestellkarte benutzen

Absolut cooler Sonderpreis!

DAS MEGA-PACK DER ASM-JAHRGÄNGE

91

nur 66,- DM*

90

nur 60,- DM

89

nur 60,- DM**

* nur solange der Vorrat reicht!!!

... inkl. 1 Sammelordner

Bitte Bestellkarte benutzen

TWO CRUDE DUDES

System: Mega Drive, 8MegaBit-Cartridge, geplant für: -, empf. VK-Preis: ca. 120 DM, Hersteller: Data East, Japan, Muster von: Flashpoint, 2360 Bad Segeberg.

Muskellümmel

Viel Muskeln, aber nichts im Kopf, so könnte man die TWO CRUDE DUDES charakterisieren, die bereits vor längerer Zeit auf den Spielhallen-Platinen von DATA EAST ihr Unwesen trieben.

Nun schlagen sie auf dem Mega Drive zu, und ihre Aufgabe besteht darin, die durch einen Atomkrieg mutierten Kriminellen aus New York zu 'entfernen'. Anfangs mit nichts anderem als mit ihren stattlichen Muskeln ausgerüstet, prügeln sich die beiden allein oder simultan durch sechs Level, um die Mutanten zu beseitigen.

Von weihnachtlichem Frieden keine Spur ...

Das Schlagrepertoire der beiden Rohlinge reicht zwar lange nicht an das der Helden aus *Streets of Rage (Bare Knuckle)*, doch können sie sich dafür wesentlich mehr Gegenstände ermächtigen und diese im Kampfe einsetzen. Die effektivsten sind Tonnen, Ampeln und Autos!

Spielerisch bietet Two Crude Dudes zwar nichts Neues, weiß dafür aber die bekannten Komponenten des Genres geschickt einzusetzten und zu verpakken. So kann die Grafik wirklich gefallen und steht dem Automatenvorbild – berücksichtigt man die Hardware-Voraussetzungen – in nichts nach. Farbenfrohe, düster aussehende Level mit vielen großen Sprites bietet das Programm zuhauf. Dabei ist vor allem das Scrolling zu beachten: Parallax und ein halbes Dutzend Ebenen werden geboten, und das ohne Ruckeln!

Zwar werden die Two Crude Dudes dem Prügel-Trio von Sega *(Streets of Rage)* zwar nicht die 'Windeln weichkloppen', doch Konkurrenz sind sie allemal. Probeprügeln lohnt sich! ■

bja

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	10
Sound	8
Spielablauf	8
Motivation	9
Gesamtnote	9

»GUT«

WWF SUPER WRESTLEMANIA

System: SuperNES, geplant für: -, empf. VK-Preis: ca. 120 DM, Hersteller: LJN, USA, Muster von: Direktimport aus den USA.

Catch(up)

Nicht jedermanns Sache in Deutschland ist Wrestling. Dem einen zu albern, da der meiste Teil nur aus Show besteht, dem anderen zu hart, da irgendwo ja doch viel Brutalität dargestellt wird.

Richtiggehend beliebt ist Wrestling hingegen auf Homecomputern und Konsolen. Ob Amerikaner oder Deutscher, die Programme werden massenweise gekauft. Das beste war bisher *Epyx' World Championship Wrestling* für den C64. Doch nun wird dieser Klassiker von einem Programm für eine Maschine, gegen die der gute, alte 'Brotkasten' nichts entgegenzusetzen hat, in den Schatten gestellt. **WWF Super WrestleMania** heißt das zur Zeit ultimative Wrestling-Spiel und ist für das SuperNES gedacht.

Ein oder zwei Spieler können an diesem typisch amerikanischen Spektakel teilhaben. Verschiedene Spielmodi (One-on-One, Tag Team und Survivor Series – Profis wissen, was ich meine) stehen zur Verfügung.

Gleich folgt der finale Todessprung aus der Ecke.

Bis man alle Kniffe der Catcher erlernt hat, dürfte einige Zeit vergehen, da diese über ein schier unglaubliches Kampfrepertoire verfügen. So bleibt dem 'Konsolisten' kaum eine Attacke vorenthalten, die er von den großen Vorbildern aus dem Fernsehen kennt.

Auch wenn die Motivation erwartungsgemäß gegen einen Freund am höchsten ist, so weiß WWF Super Wrestlemania auch allein gegen die Konsole zu gefallen. Dazu tragen vor allem die gute Grafik und die schier enden wollenden Aktionsmöglichkeiten bei. Zwar fehlt mir ein Meisterschafts-Modus, doch kann ich auch so WWF Super Wrestlemania nicht nur Interessierten empfehlen. ■

bja

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	9
Sound	8
Spielablauf	8
Motivation	9
Gesamtnote	9

»GUT«

Kunterbunte Ballerei

SUPER FANTASY ZONE

System: Mega Drive, geplant für: SuperNES, empf. VK-Preis: ca. 100 DM, Hersteller: Sunsoft, Japan, Muster von: Flashpoint, 2360 Bad Segeberg.

Eigentlich muß man *Fantasy Zone* schon zu den Klassikern zählen: Es ist eines der Programme, die noch heute gern gespielt und sogar für andere Systeme umgesetzt werden. So beispielsweise für das Mega Drive, das nun dank *Sunsoft* in den Genuß einer *Super Fantasy Zone* kommt.

Die Story ist traurig: O-Papa wird im Kampfe gegen das Böse stark angeschossen – mit tödlicher Folge. Fortan tritt der kleine Opa-Opa den Kampf an und läßt sich vom Freund Mensch steuern. Dieser hat zahlreiche Level zu durchstehen, stets schwieriger werdend. Dabei lassen viele eliminierte Gegner Münzen fallen, die unbedingt aufgesammelt werden sollten. Für das Geld kann nämlich im umherfliegenden Zeppelin-Shop so manch nützliches Extra gekauft werden. So gibt es Super-Antriebe, damit man schneller fliegen kann, durchschlagskräftigere Wummen, Schutzschilder etc. Je nach Level sind spezielle Extras gar unabdingbar. So ist beispielsweise in Level vier die 'Taschenlampe' dringendst erforderlich, da man sonst unter Wasser reichlich wenig sieht. Nicht sonderlich spektakulär sind die FX, dafür weiß aber der Sound zu gefallen. Grafisch präsentiert sich das Baller-Spektakel, das sich in drei Schwierigkeitsstufen einstellen läßt, zwar kunterbunt, aber nicht sonderlich abwechslungsreich. Einzige Ausnahme ist der bereits erwähnte vierte Level. Davon abgesehen sind die einzelnen Spielstufen viel zu kurz, bieten nichts Neues und die Endgegner sind – bis auf den dritten – recht einfach zu besiegen.

· Nichtsdestotrotz ist Super Fantasy Zone einfach ein Spiel jener Gattung, die man immer wieder mal gern hervorkramt – es macht einfach Spaß. ■

hja

Ceratiten-Gegner für Opa-Opa

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	8
Sound	9
Spielablauf	8
Motivation	9
Gesamtnote	8

»ZUFRIEDENSTELLEND«

Die Rückkehr des gelben Hüpfers

Q-BERT

System: Game Boy, geplant für: –, empf. VK-Preis: ca. 60 DM, Hersteller: Jaleco, Muster von: Flashpoint, 2360 Bad Segeberg.

Er ist wieder da: **Q-Bert**, Jalecos knuddeliger Fellball, dessen Lieblingsbeschäftigung das Pyramidenspringen ist! Q-bert muß jedes waagerechte Feld betreten und dieses dadurch mit einer neuen Farbe versehen. Sind alle Felder einer Pyramide entsprechend der Vorgabe coloriert, geht es in der nächsten Stufe auf einer anderen Pyramide weiter. Wenn alle vier Abteilungen eines Levels umgefärbt sind, darf sich der Spieler bei einer kleinen Filmszene erholen, in der sich Q-bert als Slapstick-Star betätigt.

Je tiefer man in das Spiel vordringt, desto komplexer werden die Formen der Levels und umso komplizierter wird Q-berts Job. Schon im zweiten Level (in das er gelangt, sobald er die vier Bauwerke des ersten Levels bunt gehüpft hat) muß jedes Feld zweifach betreten werden, bis es die richtige Farbe hat. Daß dies nicht zu einfach wird, dafür sorgt eine ganze Bande drolliger kleiner Bösewichter: Eine Sprungfederschlange, Klebertropfen, garstige schwarze Bälle, Fliegen und zwei besonders gemeine Burschen namens Ugg und Wrong Way, die in einer anderen Dimension leben und die senkrechten Flächen der Pyramiden behüpfen.

Immer munter rauf und runter

Dieser Bande kann Q-bert nur entgehen, indem er möglichst schnell, und ohne die Übersicht zu verlieren, die Screens abgrast, oder aber durch Liftplattformen, die ihn an eine andere Stelle der Pyramide transportieren, wenn er auf sie springt. Hüpft er allerdings über den Rand der Felder hinaus, ist ein Fellball-Leben verwirkt, denn da geht's bodenlos nach unten.

Trotz seines für die Computerbranche hohen Alters hat Q-bert an Spielspaß nichts eingebüßt. Die gut gemachte Game Boy-Version macht Spaß und ist für mehr als eine lustige Spielsitzung gut. ■

ab

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	7
Sound	6
Spielablauf	8
Motivation	9
Gesamtnote	8

»ZUFRIEDENSTELLEND«

Ein Mann - ein Warp

STAR TREK

System: Game Boy, geplant für: -, empf. VK-Preis ca. 70 DM, Hersteller: Nintendo, Muster von: US-Import.

Anläßlich des 25jährigen Betriebsjubiläums des Raumschiffes Enterprise wurde nun auch ein Action-Spiel unter dem Titel **Star Trek** kreiert, daß es allerdings noch nicht auf dem deutschen Markt gibt.

Aufgabe des Spielers, der niemand geringeren als Captain James T. Kirk in persona übernimmt, ist, sich zu fernen Planeten vorzuarbeiten und dort einen „Disrupter" bzw. dessen Einzelteile zu finden. Mit diesem Teil, das von den Klingonen entwendet wurde, kann und muß man eine riesige „Weltuntergangsmaschine" außer Betrieb setzen.

Auf dem Weg begegnet man Meteoriten, feindlichen Raumgleitern und vielem mehr, aber auch einigen Energiefeldern, die einen ein ganzes Stück weiter warpen. Auf jeden Fall heißt es aufpassen, wenn man in die Nähe eines Planeten kommt: Ganz schön anziehend, diese Dinger ... Soviel zum Thema Story, nun zur technischen Umsetzung: Man sollte sich auf jeden Fall mit den Funktionen der Tasten vertraut machen, denn sie haben – je nach Aufenthaltsort – eine andere Bedeutung. Ansonsten gibt es keine Kritik in Sachen Steuerung – es geht eh nur rauf und runter.

Grafisch ganz nett mit astreinem Scrolling, ist mir das Ganze etwas zu langsam. Zwar kann man mit „Kreuz rechts" die Enterprise schneller vorwärts bewegen, was aber den Nachteil hat, daß man heranfliegende Objekte zu spät erkennt. Man bemühte sich, die Gesichter aus der TV-Serie rüberzubringen, was teilweise gelang. Bei den Spielfigürchen auf den Planeten mußte ich allerdings herzhaft lachen.

Die ersten Takte der wohlbekannten Titelmelodie sind mißglückt, nachher klingt es besser. Auch während des Spiels gibt es unterschiedliche Rhythmen zu hören. Je nachdem, welche Waffe eingesetzt wird, gibt es passende FX.

Es gibt übrigens keine Score-Anzeige, aber man kann sich das Teil trotzdem mal in den Kekskasten stecken. Ob man's dann auch kauft, bleibt jedem selbst überlassen. Laute Begeisterungsschreihe werdet Ihr jedenfalls von mir nicht hören. ■

kate

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	7
Sound	7
Spielablauf	7
Motivation	7
Gesamtnote	7

»ZUFRIEDENSTELLEND«

Bombenstimmung BIS ES KRACHT

BLASTER MASTER BOY

System: Game Boy, geplant für: -, empf. VK-Preis: ca. 60 Mark, Hersteller: Sunsoft, Muster von: Flashpoint, 2360 Bad Segeberg.

Wie rettet man die Welt zum 111ten Mal? Keine einfache Frage. Die Antwort liefert uns ein Modul für den Game Boy, das aus dem Handheld ein Terminal zur Live-Übertragung dieses Abenteuers macht. Sie (die Antwort) lautet: mit Sprengstoff!

Auch heute wieder ist die Erde in Gefahr. Der Publikumskandidat, sprich: Held dieser Runde ist der **Blaster Master Boy**, der, von **Sunsoft** ins Rennen geschickt, die Kastanien aus dem Feuer holen darf – wie schon damals, 1988 auf dem NES. Was passiert ist? Radioaktiver Abfall frißt den Erdkern auf. Jason – so sein bürgerlicher Name – muß versuchen, dies mittels eines Bombenarsenals und seiner restlichen Ausrüstung zu verhindern. Auf seinem Weg durch die (freilich) unterirdischen Labyrinthe, in denen dieses 'letzte Gefecht' stattfindet, trifft er haufenweise nette Mutanten, die mittels gezielt gesetzter Sprengladungen oder schlicht durch Erschießen in den Mutantenhimmel befördern werden können – manche leicht, andere nicht.

Am Ende eines jeden Levels erwartet Jason ein Riesenmutant, und heutzutage sollte jedes Kind wissen, was man mit solchen macht (Bumm!).

Bonushöhlen gehören ebenso zum Repertoire von BMB wie unter (sprengbaren) Steinen verborgene Extras, mit Hilfsmitteln begehbare Wasserflächen und einige hübsche Dinge mehr.

Diese Extras machen (neben dem reizvollen Grundthema) das besondere Flair dieses Spiels aus. Die Grafik ist für den Game Boy recht ansprechend; lediglich das Scrolling wischt für meinen Geschmack etwas zu stark. Den Sound/die Musik hat man hervorragend von der alten Fassung übertragen, und 'lediglich' die Levelgestaltung mußte aus verständlichen Gründen neu konzipiert werden. Das ist glücklicherweise gut gelungen, und so kann man sagen, daß jeder GB-Freak mit BMB ein durch und durch solides Produkt erwirbt.

Uli

... Immer wieder wieder bum bum ...

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	9
Sound	9
Spielablauf	9
Motivation	9
Gesamtnote	9
»GUT«	

Konsolen Konvertierungen

MEGA MAN II (Game Boy)

Empf. VK-Preis: ca. 70 DM, Hersteller: Capcom, Muster von: Top 4, 7000 Stuttgart 1.

Nachdem alle Game-Boy-Freunde vor gar nicht allzulanger Zeit mit dem ersten Teil von Mega Man beglückt wurden, sehen sich diese nun erneut mit Oberfiesling Dr. Wily konfrontiert. Diesmal allerdings mit dem Vierbeiner Robo-Dog, der dem Spieler hilfreich zur Seite steht.

Anfangs allein, später mit dem Hündchen kämpft sich Mega Man durch insgesamt neun Level. Dabei sind manche Stellen des Spiels recht unfair, so daß ihnen nur mit Glück zu entkommen ist. Dieses Manko hatte bereits der erste Teil und läßt des öfteren Frust aufkommen. Dafür wird man aber mit guter Grafik entschädigt.

A-MAN

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	9
Sound	7
Spielablauf	8
Motivation	9
Gesamtnote	8
»ZUFRIEDENSTELLEND«	

NES hebt ab

Microprose und Nintendo – ein Flugsimulator für das NES? Kaum zu glauben, aber wahr. Und was dabei herausgekommen ist, ist gar nicht schlecht...

F-15 STRIKE EAGLE
System: NES, geplant für: –, empf. VK-Preis: ca. 120 Mark, Hersteller: Microprose, U.S.A., Muster von: Hersteller.

Der Name Microprose garantiert anspruchsvolle Flugsimulationen. Aber ist das NES auch die richtige Maschine dafür? Nein und ja. Zumindest dann nicht, wenn man dabei an die Flugsimulatoren von Microprose für den PC denkt. Mit denen hat F-15-Strike Eagle nicht mehr viel zu tun, aber schon eher mit der actionlastigen Version für die Spielautomaten. Shoot'em Up ist mal wieder angesagt. Sieben Missionsgebiete, von denen der Großteil pikanterweise in der Golfregion liegt, gilt es zu durchfliegen und dabei die Missionsziele nebst störenden Feindfliegern zu neutralisieren. Der Schwierigkeitsgrad kann in vier Stufen variiert werden. Während der Anfänger noch einen Großteil der Arbeit auf die künstliche Intelligenz abwälzen kann und eigentlich nur zur rechten Zeit den Feuerknopf zu drükken braucht, ist auf den höheren Stufen schon einiges an Mehrarbeit fällig.

„Action-reiches Flugvergnügen – jetzt auch auf dem NES!“

Nicht nur, daß die Maschine dann auch anspruchsvollere Manöver vollführen kann, auch muß sich der Spieler später um so kleine Nebensächlichkeiten wie den richtigen Kurs oder die richtige Waffe für das jeweilige Ziel selbst kümmern. Keine leichte Aufgabe, die für gehörig Streß sorgt.

Wird eine Mission besonders gut erfüllt, gibt es eine Beförderung oder gar eine Medaille. Jede Beförderung berechtigt zum Zugang in ein anderes Missionsgebiet, wahlweise darf man auch noch in den bereits erflogenen Gebieten auf Punktejagd gehen. Und damit die ganze Ballerei nicht umsonst war, gibt es nach jeder Mission ein Paßwort für den Neueinstieg.

Das NES voll ausgereizt

Technisch kann das NES natürlich nicht mit einem PC oder einem Spielautomaten mithalten, entsprechend sind auch Abstriche bei Grafik und Sound zu machen. Dennoch kann sich das Spiel für NES-Verhältnisse sehen und hören lassen. Die Optik begeistert durch die etwas „fusseligen" Bodendetails nicht unbedingt, der Sound dafür um so mehr. Die Hintergrundmusik und Soundeffekte sind solider Durchschnitt, sehr gut gelungen ist die digitalisierte Sprachausgabe, die erfolgreiche Abschüsse etwa mit einem kernigen „target toasted" kommentiert. Auch in Sachen Bedienung wird das NES voll ausgereizt – alle Knöpfe und Tasten sind belegt, so daß es nicht mal mehr für eine Pausentaste gereicht hat, wie auf dem Screenshot vielleicht zu erkennen ist.

F-15 Strike Eagle ist beileibe keine moralische Schonkost, aber technisch fast perfekte Action-Kost, die ihren Hitstern redlich verdient hat.

Michael Anton

ASM HIT

Über den Wolken ...

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	9
Sound	11
Spielablauf	10
Motivation	10
Gesamtnote	10

»GUT«

Steinzeit

JOE & MAC

System: Super Famicom, geplant für: -, empf. VK-Preis: 140 Mark, Hersteller: Data East, Muster von: Flashpoint, 2360 Bad Segeberg.

Videospiele machen grundsätzlich zu zweit mehr Spaß – dachte ich bis heute. Joe & Mac von Data East bewies mir das Gegenteil. Doch dazu später mehr.

Joe & Mac verleben ein ausgesprochen cooles Steinzeitleben mit allem, was eben dazugehört. Eines Tages jedoch wird ihre Lagerstätte von Neandertalern heimgesucht, und der gesamte Harem wird in alle vier Winde verstreut. Die Jungs machen sich also auf den Weg, alles, was auf dieser Welt wert und wichtig erscheint, wieder an den heimischen Herd zu bringen. Daß das nicht einfach zu bewerkstelligen ist, dürfte klar sein, ist doch das gesamte Neandertal, der Himmel darüber und einiges mehr darauf bedacht, unseren Helden (bzw. beim Einspieler-Game unserem Helden) a) Knüppel zwischen die Beine zu werfen oder b) über den Schädel zu hauen, und das im wahrsten Sinne des Wortes.

Joe & Mac rennen zu marioesquer Musik und recht langweiligen Sound FX durch die Level, verprügeln die bösen Grunzer und sammeln Extrawaffen, mit deren Hilfe sie (hoffentlich) gegen den jeweiligen Endgegner (bzw. Enddinosaurier) bestehen. Zum Glück ist das nicht so sehr schwierig, was aber auch bedeutet, daß man das Game recht flott durchgespielt haben wird.

Auf technischer und spielerischer Seite kann das Spiel nicht so sehr begeistern. J&M läuft durchgängig nur in in zwei VBls, was bedeutet, daß alles eben ein wenig ruckelt. Spielerisch schlägt sich das zwar kaum nieder, dafür wurden hier gesondert Fehler gemacht, die im Simultan-Mode krass zu Buche schlagen. Kurz gesagt ist im Two-Player-Mode immer eine Spielfigur zuviel auf dem Screen! Man klaut sich gegenseitig die Extras, versperrt dem anderen Sicht und Weg – im 'Super-Game' kann man sich sogar gegenseitig die Knüppel überbraten. Schade um die gute, witzige Grafik. Joe allein ist ganz gut, Joe&-Mac sind nur Mittelmaß!

Uli

Joe & Mac steh'n drauf...

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	9
Sound	7
Spielablauf	bzw. 6
Motivation	8 bzw. 6
Gesamtnote	8 bzw. 7

»ZUFRIEDENSTELLEND«

ADVENTURE ISLAND (Game Boy)

Mit Higgins über Stock und Stein

Hersteller: Hudson Soft, empf. VK-Preis: ca. 60 Mark, Muster von: Flashpoint, 3600 Bad Segeberg.

Auf dem Game Boy hat man Wert auf die spielerische Komponente in Adventure Island gelegt.

Wie auch in der Farb-Version muß Meister Higgins Prinzessin Tina retten, die auf einer von acht Inseln gestrandet ist.

In der Game-Boy-Fassung hat man die Möglichkeit, die teilweise recht großen Levels entweder zu Fuß, auf dem Skateboard oder auf dem Rücken eines von vier verschiedenen Dinosauriern zu durchmessen. In einem Level ergatterte Extras kann man sich nach Erledigung eines Teilabschnittes für spätere Eskapaden einmachen, um sie zu gegebener Zeit (aber nicht im Spiel selbst) wieder aus dem Lager hervor zu zerren.

Am Ende jeder Insel, welche wiederum in verschiedene Abschnitte gegliedert sind, erwartet Higgins ein großer, hungriger Endgegner – für einen erfahrenen Spieler aber kein ernstzunehmendes Problem. Insgesamt gesehen ist der Schwierigkeitsgrad eher moderat – mit etwas Übung wird man's früher oder später schaffen. Grafik und Sound sind ok, will sagen, man hat schon Schlimmeres gesehen. Alles in allem ein solide gemachtes Game!

Uli

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	8
Sound	7
Spielablauf	8
Motivation	8
Gesamtnote	8

»ZUFRIEDENSTELLEND«

TURTLES II (Game Boy)

Empf. VK-Preis:ca 70 DM, Hersteller: Konami, Japan, Muster von: Konami, 6000 Frankfurt 50.

Die Turtles schlagen wieder zu!. In Turtles II – Back from the Sewers begegnen die vier Schildkröten-Mutanten wieder ihren alten Freunden aus dem Hause Shredder, die sie in sechs Levels vermöbeln können. Der Spieler kann zwischen den vier Helden den jeweils passenden auswählen (zwecks Waffe und so). Zusätzlich spendiert Konami diesem Zwei-Megabit-Modul (!) einen wählbaren Schwierigkeitsgrad, eine Continue-Option und saftige Sprachausgabe. Der restliche Speicherplatz wurde für große, gut animierte Sprites und wackere Cartoon-Grafiken geopfert.

Weniger aufwendig zeigt sich jedoch das Gameplay: Die Turtles laufen, springen und vernichten ihre Gegner auf die immer wieder gleiche Art und Weise; die Levels sind zudem ein wenig lang geraten. Für Abwechslung sorgen hingegen Skateboard-Einlagen und verschiedene Bonusspiele. Zum Glück: Die Turtles geraten so zum passablen Actionspiel.

msu

Turtles in Action

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	9
Sound	10
Spielablauf	7
Motivation	7
Gesamtnote	8

»ZUFRIEDENSTELLEND«

PITFIGHTER (Mega Drive)

Hersteller: Tengen, empf. VK-Preis: ca. 120 DM, Muster von: Top 4, 7000 Stuttgart 1.

Wie in den anderen Versionen auch, ist im Mega Drive Pit-Fighter alles enthalten, was den Spielhallen-Automaten ausmachte: Zwei-Spieler-Option, reichlich Kampftricks und komplett digitalisierte Grafik. Was fehlt, ist leider der Spielspaß, der mag sich in der rüden Keilerei nicht so recht einstellen, da leider weder die Grafik (ruckelige Bewegungsabläufe, matschige Farben, phantasielose Hintergründe und immer dasselbe Publikum) noch das Spielgeschehen (ungenaue Steuerung und ärgerliche logische Fehler) so recht halten, was das „Sega Seal of Quality" verheißt.

hs

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	6
Sound	5
Spielablauf	5
Motivation	4
Gesamtnote	5

»MANGELHAFT«

... Schneidezähne überflüssig

MARBLE MADNESS (Mega Drive)

Empf. VK-Preis: ca. 120 DM, Hersteller: Electronic Arts, England, Muster von: Hersteller.

Eine ruhige Kugel kann man bei Marble Madness zwar nicht schieben, dafür aber umso mehr geschicktes Taktieren unter Beweis stellen. Es gilt nämlich, eine kleine rote Kugel zum Ausgang eines Levels zu bugsieren. Dies ist nicht immer eine leichte Aufgabe, sind die Level doch vertrakt. Bösartige schwarze Kugeln und dergleichen mehr erschweren die Aufgabe doch merklich.

Marble Madness ist und bleibt ein Programm, das nach wie vor seine Reize hat, zumal die Mega-Drive-Umsetzung, mit Ausnahme des Sounds, sehr gelungen ist. Schade eigentlich, daß der Spaß über 100 Mark kostet und nur sechs Level bietet.

hja

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	7
Sound	4
Spielablauf	8
Motivation	9
Gesamtnote	7

»ZUFRIEDENSTELLEND«

BILL ELLIOTT'S NASCAR FAST TRACKS (Game Boy)

Empf. VK-Preis: ca. 70 DM, Hersteller: Konami, U.S.A., Muster von: Direktimport aus U.S.A., kommt offiziell nach Deutschland.

Jetzt darf man auch mit dem Game Boy auf den Speedways ein zünftiges Rennen hinlegen. Zwar wurde die Zahl der verfügbaren Strecken drastisch reduziert und auf die verschiedenen Kamera-Blickwinkel verzichtet, der Rest der Raserei wurde jedoch weitgehendst übernommen. Per Dialogkabel kann man auch zu zweit an den Start gehen.

Im Gegensatz zum direkten Game-Boy-Konkurrenten Days of Thunder kommt hier allerdings gefüllte Vektorgrafik zum Einsatz. Das verleiht dem Rennen natürlich eine wesentlich bessere Atmosphäre, überlastet aber den Game Boy etwas, so daß es manchmal zu kleineren grafischen Unsauberheiten kommt. An die hat man sich jedoch schnell gewöhnt, denn von allen Versionen ist diese hier mit Abstand die spielbarste.

man

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	8
Sound	8
Spielablauf	9
Motivation	9
Gesamtnote	9

»GUT«

Auf daß die Batterien halten . .

THE CHESSMASTER (Game Gear)

Empf. VK-Preis: ca. 70 DM, Hersteller: Sega, Muster von: Flashpoint, 2360 Bad Segeberg.

Mittlerweile für beinahe jedes System erhältlich ist der Chessmaster von The Software Toolworks. Denkt man an die Katastrophen-SuperNES-Umsetzung des letzten Monats, kann man sich über die nun erschienene Game-Gear-Version direkt freuen.

Gegen Computer oder einen Freund darf ein jeder Schachfreund sein Können unter Beweis stellen. Bei ersterem darf zwischen 16 verschiedenen Schwierigkeitsstufen gewählt werden, wobei gute Spieler sicherlich nicht allzulang Spaß an diesem Programm haben werden.

Anfängern erleichtert ein Lernmodus den Einstieg zum Schach, und ein Codewort ermöglicht das Abspeichern von Partien. Eine dreidimensionale Brett-Darstellung ist natürlich nicht gegeben, da diese auf dem kleinen Screen zu verwirrend wäre.

hja

ASM-WERTUNG

POSITIV: Blindschach-Variante, Lernmodus, Codewort zum Abspeichern von Partien
NEGATIV: -

»ZUFRIEDENSTELLEND«

PRO FOOTBALL (SuperNES)

Empf. VK-Preis: ca. 120 DM, Hersteller: Imagineer, Muster von: Hersteller.

Nachdem die Mega-Drive-Besitzer erst kürzlich in den Genuß des zweiten Teils von John Madden Football kamen, können sich nun auch SuperNES-Freunde des harten Ballsports auf ihrer Konsole erfreuen.

Imgagineer zeigt sich für diese Umsetzung verantwortlich und hat dabei – im Gegensatz zu Pro Soccer (Kick Off) – ein anständiges Spiel abgeliefert. Zwar ist die Grafik nun nicht mehr so spektakulär wie damals, und die Soundeffekte sind eine Ecke schlechter, doch läßt sich das Geschehen auf dem Grün gut kontrollieren.

Spielmodi für einen bis zwei Spieler, wahlweise gegen- oder miteinander, Liga-Modus, Vor-Saison, Sudden Death und die obligatorischen Playoffs sorgen auch hier für spielerische Kurzweil.

hja

Na, wo ist das Ei?

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik/Animation	8
Sound	7
Realitätsnähe	10
Motivation	9
Gesamtnote	9

»GUT«

Ärgernis für NES-Freunde

KICK OFF (NES)

Empf. VK-Preis: ca. 100 DM, Hersteller: Imagineer, Japan, Muster von: Hersteller; Rushware, 4044 Kaarst.

Leider überhaupt nicht mit Rum – pardon: Ruhm – hat sich Imagineer bei der Umsetzung Kick Offs für das NES bekleckert. Gehen Grafik und Soundeffekte noch in Ordnung, so weist das Programm doch arge spielerische Mängel auf. Der gröbste: Läuft man mit dem Ball in einem Winkel von zirka 45 Grad (ungefähr über den Schnittpunkt der Seiten- und Längsmarkierung des Strafraums) auf das Tor zu und schießt, ist dies, sofern ins Kurze Eck geziehlt wurde, todsicher ein Tor. So einfach kann Fußball sein, wenn die Torhüter stets in die falsche Ecke springen. . . .

Wäre dieses Manko nicht vorhanden, so hätte aus dieser Umsetzung wirklich etwas werden können. Doch durch diesen entscheidenden Fehler, den die Heimcomputer-Versionen nicht hatten, wird nahezu alles zugrunde gerichtet.

hja

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	5
Sound	5
Realitätsnähe	8
Motivation	2
Gesamtnote	4

»MANGELHAFT«

THE CHESS-MASTER (NES)

Empf. VK-Preis: ca. 90 DM, Hersteller: Nintendo, Muster von: Theo-Kranz-Games, 8500 Würzburg.

Jetzt auch für das NES und somit fast für jedes Rechner- und Konsolen-System erhältlich, ist The Chessmaster von The Software Toolworks, das auf Nintendos 8Bit-Maschine eine gute Figur macht.

So gibt es auch hier 16 verschiedene Schwierigkeitsstufen, damit sowohl Anfänger als auch Fortgeschrittene reizvolle Aufgaben vorfinden; einen Lernmodus; eine Set-up-Board-Funktion, und noch ein paar Funktionen mehr.

Gegen die Game-Gear-Fassung hatte die NES-Version die Nase zwar im direkten Kampfe gegeneinander vorn, sie wird dennoch Profispielern kein Trainings-Partner sein. Nichtsdestotrotz ist The Chessmaster auch auf Nintendos Kleinem nicht zu verachten.

hja

ASM-WERTUNG

POSITIV: Lernmodus, Passwort zum Speichern einer Partie, Warroom

NEGATIV: –

»ZUFRIEDENSTELLEND«

DRAKKHEN (SuperNES)

Empf. VK-Preis: ca. 140 DM, Hersteller: Kamco/Seiba, USA, Muster von: Flashpoint, 2360 Bad Segeberg.

Wie bei den Computerversionen erwartet Euch auch auf dem SuperNES eine Insel, auf der ein gutes Dutzend Schlösser und Verliese stehen, in denen es reichlich Monster zu meucheln und Rätsel zu lösen gilt. Die Oberwelt wird, für Rollenspiele unüblich, in 3-D Vektorgrafik dargestellt, während Burgen und Verliese Raum für Raum den Bildschirm füllen. Weder Grafik noch Sound oder Gameplay haben sich im Vergleich zu den Computerversionen verändert. Wer verzweifelt nach Rollenspielen für sein SuperNES sucht, wird an Drakkhen seine Freude haben, auch wenn das Game über ein gutes Mittelmaß nicht hinausgelangt.

hs

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	7
Steuerung	8
Handlung	7
Atmosphäre	7
Gesamtnote	7

»ZUFRIEDENSTELLEND«

KONAMI -

KONAMI ist geradezu das klassische Beispiel für japanische Zielstrebigkeit und schnelles Wachstum, mithin eine Erfolgsstory aus dem Bilderbuch: 1969 als Firma für Waren- und mechanische Spielautomaten gegründet, heute einer der größten Soft- und Hardwarehersteller der Welt mit 650 Mitarbeitern allein für die Spielentwicklung . . .

▲ *Das Testlabor für neue Games ausJapan*
▼ *Das Konami -HQ in Kobe*

Konami ist schon seit einigen Jahren auf dem deutschen bzw. europäischen Markt tätig. Der deutsche Ableger wurde zunächst unter dem Gesichtspunkt gegründet, die Automatenspiele des Mutterhauses zu vertreiben. Jene Produktlinie also, mit der man den Erfolg des Unternehmens begründete. Der jüngste Automatenhit ist noch in aller Munde: **Asterix**, das erste TV-Spiel, das speziell für den europäischen Markt in Japan entwickelt wurde. Ein Konzept mit Erfolg: Bisher konnten 2500 Asterix-Platinen abgesetzt werden.

Als man erkannte, daß der deutsche Konsolenmarkt eine Renaissance erlebte, handelte man bei Konami schnell und konsequent. So wurde die Filiale in Frankfurt erweitert und in zwei unabhängige Unternehmensbereiche geteilt. Seit 1990 ist **Konami Continental** nun für den Vertrieb der Automatenspiele zuständig, während **Konami Europe** den Konsolenmarkt in ganz Europa beackert.

In kurzer Zeit an die Spitze

Marketing- und Saleschef **Klaus-Peter Kuschke** hat es in dieser relativ kurzen Zeit geschafft, Konami zum Marktführer in diesem Bereich zu machen. Er darf dabei aus dem Vollen schöpfen: Aus der Fülle der amerikanischen und japanischen NES- und Game Boy-Produkte werden die Hits für den deutschen Markt ausgewählt und kräftig beworben. So umfaßt das Werbebudget für das laufende Jahr insgesamt 8,5 Millionen Mark (1991: 7 Mio.), um die Anzeigen in der Fach- und Jugendpresse und 1650 Radiospots finanzieren zu können.

Dieser Aufwand mag übertrieben erscheinen, wenn man den relativ bescheidenen Marktanteil der Konsolen gegenüber den Heimcomputern betrachtet. Doch der Konsolenmarkt hat einen unschätzbaren Vorteil: Die fehlende Raubkopierszene. Hinzu kommt der starke Absatzschub bei den Basisgeräten. Geradezu unglaublich klingt es, daß in der BRD bereits zwei Millionen Game Boys und immerhin 500.000 NES-Grundgeräte verkauft worden sind. Konami hat sich dabei mit 25% der Neuveröffentlichungen nicht nur als größter Lizenznehmer Nintendos hervorgetan, sondern zudem neben Nintendo die größten Stückzahlen abgesetzt. 850.000 Game-Boy-Spiele und immerhin 240.000 NES-Games wurden im letzten Jahr abgesetzt. Einsamer Spitzenreiter unter den veröffentlichten Titeln: Die **Turtles** mit 280.000 verkauften Exemplaren. Kein Wunder, daß der Umsatz von spärlichen 6,5 Millionen Mark im Jahr 1990 sprunghaft auf 52 Millionen Mark im Folgejahr anstieg. Und für das laufende Jahr wird bereits eine neue Rekordmarke angepeilt: Kuschke rechnet mit einem Gesamtumsatz von 70 bis 75 Millionen Mark.

▲ *Sales-Chef K.-P. Kuschke hat gut lachen: Konami expandiert*

Um diese stolzen Zahlen aber erreichen zu können, muß nicht nur der Vertrieb, sondern letztlich die Qualität der Produkte stimmen. Die aufwendigen, kostenintensiven Entwicklungsteams sorgen deshalb dafür, daß neben der technischen Güte des Spiels die Kreativität nicht zu kurz kommt. So kann schon mal ein Jahr vergehen, bis aus der Spielidee ein fertiges Modul wird.

Trotz des großen Aufwandes werden allein dieses Jahr über zehn neue Spiele auf dem deutschen Markt erscheinen. Bedient werden der Game Boy, das NES und in verstärktem Maße die Heimcomputer (PC, Amiga, ST). Auf dem Markt sind bereits **Probotector** (Game Boy), **Turtles II** (GB & NES) und das recht mäßige **Konami Hyper Soccer**. Große Erwartungen hegt man in Frankfurt ganz besonders bei den teuer erkauften Lizenzen berühmter Comic- oder Filmcharaktere. Den Anfang haben ja bereits die Turtles gemacht, weiter geht es im Juni mit der Versoftung der **Tiny Toons**, der meistgesehenen Trickfilmserie Amerikas. Hierzulande noch recht unbekannt (nur auf Premiere zu empfangen), soll die Ausstrahlung der Serie auf Pro 7 und die nun erscheinende Videopremiere des

▲ *Ein Hase kämpft sich durch*

ein Gigant erobert den Markt

us III nach der offiziellen Veröffentlichung des Super-NES gleichfalls offiziell auf den deutschen Markt zu bringen. Geplant sind derzeit „nur“ **Castlevania IV** und **Super-Probotector.**

Eines steht jedoch auf jeden Fall fest: Bei dieser exzellenten Produktauswahl dürfte die Kaufentscheidung schwerfallen, denn Konami hat es geschickt verstanden, einzelne Titel erfolgreich auf den unterschiedlichsten Systemen zu konvertieren und Erfolgskonzepte mit Fortsetzungen weiter auszubauen. Ein ereignisreiches Jahr liegt noch vor uns!

Michael Suck

Es kommt: Castlevarica III für Nes ▶

▶ Ein feines Jump-and-Run: Im Juni kommen die Tiny Toons!

... und 550 Millionen Mark Jahresumsatz. Jetzt drängt KONAMI mit Macht auf den deutschen Markt, mit neuen, teuren Lizenzprodukten und einer beispiellosen Werbekampagne. Kein anderer japanischer Konzern widmet sich so intensiv dem deutschen Markt.

▲ Der Grundstein des Erfolges: Die TV-Spiele

◀ Die lange Ahnenreihe der Konami-Hits reicht bis ins Jahr 1974. Damals begann man mit den Videospielen.

Cartoon-Epos für den nötigen Popularitätsschub sorgen. Konami hat aus den Abenteuern der jungen Bugs-Bunny-Generation ein bezauberndes Jump-and-Run gemacht, das sowohl Animation, Grafik als auch den Sound des Originals beibehält. Die Besonderheit am Rande: Die Game-Boy-Fassung ist deutlich besser als die NES-Version!

Ebenfalls im Juni werden die **Monsters in my Pocket** ihr Debut auf dem NES erleben. Die kleinen Störenfriede sind in den USA schon lange ein riesiger Hit.

Ähnliches Erstaunen dürfte **Bucky O'Hare** hervorrufen, das Kampfkarnikkel aus dem unerschöpflichen Cartoon-Pool der **Warner Bros.** Zum Gameplay gibts noch keine News, doch soll das Spiel im Herbst das Licht der Welt erblicken. Ungewöhnlich zeigt sich **Noah's Ark**, ein geradezu biblisches, hektisches Jump-and-Run, an dem noch gefeilt wird. Action total gibts schließlich bei **Probotector II**, bei dem zum Jahresende auf dem NES die Waffen in alle Richtungen geschwungen werden.

Aus alt macht neu

Neben den Lizenzen setzt man bei Konami ebenso auf Altbewährtes. Die gruftigen Labyrinth-Abenteuer des Action-Ritters werden in **Castlevania II** auf dem Game Boy fortgeführt, für das NES gibts im Juni gar schon **Castlevania III.** Komplett deutsch, und dies sogar auf dem Screen, werden im September die Abenteuer der **Pirates!** auf dem NES zu bestehen sein. Unbedingt vormerken!

Doch das NES und der Game Boy sind nicht die ganze Welt – Konami will noch mehr. Im HC-Business gibts momentan noch nichts Konkretes, ganz im Gegensatz zur PC-Engine: Die Konami-Titel lauten hier **Parodius** und **Salamander,** zwei Hitspiele aus der *Gradius*-Reihe. Apropos *Gradius*: Seltsamerweise gibt es derzeit **keine** Pläne, Gradi-

ASM BAZAR

Great Courts

Der Tennis-Hit der Newcomer-Firma Blue Byte. Hier sind Reaktion und Technik gefragt. Bei uns für folgende Systeme erhältlich:

PC (5,25") **49,95**

NEU!

PC-Sport-Pack

Dieses Pack erlesener Software wird alle Bildschirmsportler tage- und nächtelang in Schweiß und Atem halten.

Der Preis?
Unglaubliche (PC 5,25') **99,–**

NEU!

Rainbow Arts Mega Box

Diese erstklassige Compilation enthält die Spiele „Rock'n Roll", „Curse of Ra", „Grand Monster Slam", „Oil Imperium" sowie „Conqueror". Was in aller Welt das kostet?

Amiga
PC (5,25" AD!) nur **99,–**

NEU!

Amiga-Sport-Pack

Den Amiga-Sportlern können wir diesmal folgendes bieten: California Games, The Games-Summer-Edition & 4D Sports Boxing zum Sonderpreis von

Amiga **79,95**

1MB Speichererweiterung

für Amiga 500 inkl. Uhr und 'Neuromancer'. Deckel auf, RAM-Board rein, und schon ist der A500 auf ein Megabyte gepowert. Gerade jetzt, da viele Spiele nur noch für 1MB erscheinen, sehr empfehlenswert. Bei uns für

nur **149,–**

Ultima V

Einer der besten Teile der Ultima-Saga. Lord British selbst ist entführt worden. Jetzt ist es an den Spielern, das Schicksal Britaniens in die Hand zu nehmen und Lord British zu retten.

C-64 (Disk) für **49,95**

Amiga für **19,95**

NEU!

10er Disk-Quader

Klein, praktisch, stapelbar und ausgesprochen rot! Der ausziehbare Disk-Quader faßt zehn 3,5"-Disks und kostet

nur **9,90** (ohne Disks)

Mit zehn 3,5"-ASM-Leerdisks kostet der Spaß dann

24,95

Flugi-Pack

Amiga: O.O.T.I., Flight Path 737, Jump Jet & Fighter Mission
PC: F.O.T.I., Jump Jet, Strike Force
Der unmögliche Preis:
PC (3,5")
Amiga nur **99,–**

Joyboard Maverick 1

Damit auch im heißesten Spielgeschehen nicht die Puste ausgeht. Mit Autofire, Portwahl etc. Bei uns nur

39,95

(passend für Commodore, Atari, Sega, MSX, Amstrad & Kompatible, nicht für C-128D!)

NEU!

Worlds of Ultima ... pire

Ausverkauft

...s Dschungel-... führt den Spieler in ... facettenreiches Edel-Abenteuer auf sieben(!) Disks.

PC (5,25") **39,95**

NEU!

U... VI

Ausverkauft

...de ist nicht ...chste Epi... ...tasy-Giganten ... uns für

C-64 (Disk) **19,95**

NEU!

Lord of the Rings

Wer kennt den Herrn der Ringe nicht? Interplay haben aus dem Stoff ein hervorragendes Rollenspiel gemacht! 5 Disk voller Trolle & Co.

PC (5,25") **39,95**

NEU!

Wing Commander + Chamber of the Sci-Mutant Priestess

Zwei Spitzenspiele, ein Spitzenpack! „Chamber of ..." wurde übrigens in Deutschland unter dem Namen „Kult" zum Hit.

PC (5,25") nur **89,–**

Jetzt zugreifen!

Alle Artikel sind nur in begrenzter Stückzahl vorhanden. Der Versand erfolgt, solange der Vorrat reicht, nach Reihenfolge des Bestelleingangs.

Bitte benutzen Sie die Bestellkarte!

TRACK & FIELD
System: C-64, empf. VK-Preis damals ca. 50 DM, Hersteller: Konami, Muster von: ASM-Archiv.

Nicht mehr lange ist es hin, bis wieder Sportler aus zahlreichen Nationen zum hoffentlich fairen Kampf um Medaillen antreten. Wir wollen Euch in dieser und den folgenden beiden ASMs schon etwas auf die Olympischen Sommerspiele einstimmen und präsentieren daher als Oldies des Monats drei der besten Sportsimulationen, die es je gab. TRACK & FIELD macht den Anfang . . .

Sommerliches Sportvergnügen (I)

Wir schreiben das Jahr 1983. Die ganze C-64-Nation ist gespannt, denn ein Automatenrenner soll für ihren Computer umgesetzt werden. **Konami** arbeitet Tage und Nächte durch, und schließlich ist es soweit. Unglaublich schnell verbreitet sich die Nachricht, und nach wenigen Tagen sehen die Lehrer morgens total überarbeitete Schüler.

Der Grund: Sie hatten eine Nacht lang versucht, bei **Track & Field** dem Computergegner (oder den bis zu drei Freunden) ein Schnippchen zu schlagen und sportliche Höchstleistungen zu erzielen. Dies war nämlich nicht nur auf dem Monitor zu sehen, sondern auch in den Knochen zu spüren. So galt es, beim 100-Meter-Lauf möglichst schnell den Joystick (der ja damals noch nicht so gut in der Hand lag wie heute) hin und her zu bewegen, beim Weitsprung und Speerwerfen nach einem guten Anlauf rechtzeitig auf den Feuerknopf zu drücken und schließlich beim Hürdenlauf gleichzeitig zu rütteln und zu drücken.

Oberfies gestaltete sich das Hammerwerfen: Hier zählte eine schnelle Reaktion, denn nur dann, wenn die Umdrehungszahl links unten im Screen in der Mitte des letzten Kästchens war, hatte man eine Chance, überhaupt die Mindestweite zu schaffen.

Doch hatte dieses Game auch einen Lerneffekt, denn es galt herauszufinden, welches der beste Winkel für den Absprung bzw. Abwurf war. Schaffte man es gar, den Speer genau vor der Linie, das Ding im 80-Grad-Winkel in die Luft zu pfeffern, kam ein aufgespießter Gummiadler heruntergefallen und brachte Bonuspunkte.

Die Kulissen ringsumher waren zwar simpel gestaltet, aber das störte vor neun Jahren niemanden. Dafür waren die Teilnehmer am sportlichen Sommervergnügen niedlich animiert. Schafften sie die geforderte Leistung, rissen sie die Hände in die Höhe. Wenn nicht, dann zuckten sie mit den Schultern. Bekamen sie aber das „Game Over" zu sehen, so weinten sie gar bitterlich.

Nachdem mit *Decathlon* und *Hyper Olympics* bereits Spielers Nerven und Armmuskeln beansprucht wurden, war auch der Weg für Track & Field geebnet. ■

Klaus Trafford

Pack die guten Spiele ein . . .

. . . sollte das Motto eigentlich sein, wenn sich Software-Firmen überlegen, ältere Titel als „Sammlung", auch Kompilation genannt, herauszubringen. Sehr oft kann man gute Spiele zu einem Preis bekommen, der dem eines einzelnen entspricht. Grund genug für uns, diese Extra-Rubrik zu schaffen.

Beginnen wir mit einer Compilation, die demnächst erscheinen soll und sicher nirgendwo liegenbleiben dürfte. Die **Bitmap Brothers** sorgen dafür, daß ihre Erfolge als Dreierpack auf den Markt kommen. So wird es **Speedball 2**, **Cadaver** und **Xenon** geben. Für die zweite Jahreshälfte sind dann **Gods**, **Xenon 2** und **Speedball** als Sammelpaket geplant. Wer da nicht zugreift, ist selbst schuld. Preis wird nachgereicht.

Bei **Capstone** muß die Spielbank herhalten. Man will mit **Casinos of the World** die Zocker unter Euch begeistern. **Vegas Gambler**, **Monte Carlo Baccarat** und **Trump Castle** heißen die einzelnen Programme, die nun „kompiliert" für einen Hunni in der PC-Version an den Mann gebracht werden sollen.

Aus dem Hause **Rainbow Arts** kommt die **Mega Box** für PC, Amiga und ST. Neben **Rock'n'Roll**, **The Curse of Ra** und **Grand Monster Slam** bekommt man auch noch **Oil Imperium** und **Conqueror** für's Geld. Das ganze kostet dann insgesamt immerhin rund 100 DM.

P.C. Games nennt **Domark** sein Sammelsurium an Schon-mal-dagewesenem. **Castle Master**, **Hard Drivin'II**, **Trivial Pursuit**, **Mig-29 Fulcrum** und **Escape from the Planet of the Robot Monsters** lauten die einzelnen Titel, die, wie der Name schon sagt, nur für IBM und Compatible gedacht sind.

Capcom will mit **Arcade Block Busters** die Welt der Compilations bereichern. **Sarge** und **Pocket Rockets** sowie **Ghosts 'N Goblins** warten darauf, von PC-Besitzern gekauft zu werden. Letzteres dürfte auf jeden Fall Anklang finden.

CVS zielt mit seiner Sammlung eher auf Bereiche unterhalb der Gürtellinie ab. Unter dem „Decknamen" **Sea, Soft & Sun** werden Amiga-Besitzern die Programme **Emmanuelle**, **Geisha** und **Plus 1 Strippoker** als flotter Dreier angetan. Wer jetzt meint, da könnten sich eventuell Games hinter verbergen, die gewissen Trieben Vorschub leisten, irrt sich. Ganz im Gegenteil: Angesichts der Qualität der Spiele kriegt man nämlich keine feuchten Hände, sondern nasse Augen wegen des schönen Geldes, das durch den Kauf verloren geht.

Als letztes geht **Quest and Glory** von **Ubi Soft** ins Rennen. Diese Compilation vereint die drei Adventure **Bat**, **Cadaver** und **Bloodwych** sowie die Simulation **Midwinter**. Uns lag's zunächst nur für den PC vor. Bis zum nächsten Mal.

Klaus Trafford

▲ ***Rock 'n' Roll in der Mega-Box***

▲ ***P.C. Game: Castlemaster***

Midwinter erlebt auf „Quest&Glory" ein tolles Comeback ▼

▼ ***Ohne Charme und Kopf: Plus 1 Strippoker***

Compilation

ASM goes BTX

Der

Probleme mit dem DBT-03 hat Richard Hübsch aus Ingolstadt. Das Postmodem, das von der TELEKOM seit 1.1. nicht mehr ausgegeben wird, reagiert offensichtlich empfindlich auf **Populous** II. Herr Hübsch schreibt:

Beim Laden des Spiels wird das Modem angewählt. Es wird eine Telefon-Einheit abgezogen, beim dreimaligen Laden wird der BTX-Anschluß gesperrt. Die Code-Abfrage aus dem Handbuch wird als falsches Kennwort angenommen. Während des Spielens ist das Telefon nicht mehr zu benutzen.

Grundsätzlich sollte das Verbindungskabel zum DBT-03 aus dem jeweiligen Port des Rechners gezogen werden, solange man BTX nicht nutzt. Empfehlenswert ist auch, jegleiches Modem vom Telefonnetz zu trennen (es könnten z.B. bei atmosphärischen Störungen Schäden auftreten, die sich auch auf den angeschlossenen Rechner übertragen, auch wenn keine Verbindung zur BTX-Zentrale besteht).

Im vorliegenden Fall verstand das DBT-03 einen bestimmten Programmteil als Befehl, die BTX-Zentrale anzuwählen. Sobald diese Verbindung hergestellt ist, wird die Angabe des Kennwortes (bei freigeschalteten Anschlüssen auch die BTX-Nummer und der Mitbenutzerzusatz) erwartet. Außerden wird eine Gebühreneinheit fällig.

Dreimal darf man sich dabei vertun – dann trennt der Rechner der Telekom die Verbindung (aus Sicherheitsgründen, um die Anschlüsse gegen Mißbrauch zu schützen), und gleichzeitig wird man für eine bestimmte Zeit gesperrt. Nach unbestätigten Informationen soll es eine ganze Reihe von Spielen geben, die in der Lage sind, das DBT-03 „anzuschalten". Wer mehr weiß, melde sich bitte bei mir.

Die Freunde der Brotkiste

Der C-64/C-128 BTX-Club bietet vielen, die sowohl Besitzer eines Rechners als auch eines BTX-Anschlusses sind, ein gemütliches Zuhause. Mehr als 160 Mitglieder kann André Dolle, der mit 19 Jahren vermutlich jüngste Anbieter im Bildschirmtext, mittlerweile zählen – Tendenz: steigend.

Die Grundidee war, im BTX eine eigene Lobby zu haben. So gründete sich der Club aus einer Laune heraus in einem Dialogsystem und wurde später Unteranbieter bei einem kleinen Regionalanbieter, der sein System kostenlos zur Verfügung stellte.

Der Bekanntheitsgrad wuchs, als Dolle und sein Vorstand den Anbieter wechselten und sogar die Fachpresse über den Club berichtete. Das Glück war jedoch nicht von langer Dauer:

„Der Anbieter bekam Probleme mit der TELEKOM, und das gesamte Programm war von einer Nacht auf die andere gelöscht", berichtet der Sparkassen-Azubi aus Saerbeck gegenüber der ASM. Der Großteil der Mitglieder ging dadurch zunächst verloren.

André Dolle faßte den Entschluß, das Programm auf eigene Verantwortung zu übernehmen. Nach und nach entstand das in der jetzigen Form rundum gelungene Programm, das nicht zuletzt wegen des Telesoftwareangebotes sehr viele aktive Mitglieder und Gäste hellauf begeistert.

C-64 lebt!

Wer glaubt, daß der C-64 überall abgeschrieben ist, liegt total falsch. Im Bildschirmtext taucht dieser Rechner nicht nur bei Telesoftware auf, sondern auch in Form eines Clubs, über den wir heute berichten möchten. Vorher beantworten wir aber erstmal Leserpost. Wer auch Fragen hat, schreibe uns über unsere Mitteilungsseiten im BTX-Programm der ASM oder rufe an: 05651-929901.

Yours, Klaus.

Die Mitgliedschaft kostet monatlich fünf DM, Schüler, Studenten und Behinderte zahlen nur drei DM. Dafür erhalten alle Mitglieder im Zwei-Monats-Rhythmus eine kostenlose Clubdiskette (in Planung ist auch eine Zeitschrift) mit der Post nach Hause. Innerhalb des Programms können sie den Kontakt mittels kostenloser Grafik-Antwortseiten pflegen. Natürlich darf auch ein Kleinanzeigenmarkt, ein schwarzes Brett sowie ein Diskussionsforum nicht fehlen, wobei die Mitglieder die meisten Angebote vergünstigt nutzen können.

Tips und Tricks und Service am Mann, wie z.B. Hardware-Reparaturen, Scanner-Dienst und Farbband-Recycling, sind weitere Highlights. Auch findet ein Online-Treff in Dialogsystemen statt.

Wer nur mal reinschauen möchte, wähle die BTX-Seite *2100064 # oder *719 # *949495 # oder ganz einfach DOLLE #. Die Adresse des Clubs lautet: C64/C128-Btx-Club, Postfach 42, 4401 Saerbeck. Ansprechpartner sind André Dolle als Anbieter oder Stefan Klimpsch als Kassenwart und Vorstandsmitglied.

Klaus Trafford

Das Programm mit der Maus

PLAYROOM

System: PC, geplant für: Amiga, Atari ST, Hersteller: Infogrames, Frankreich, empf. VK-Preis: ca. 100 DM, Muster von: Bomico, 6092 Kelsterbach.

Peppi heißt der Held dieses Programms. Die kleine belatzhoste Maus nimmt Euch mit in ihr Kinderzimmer. Da können Kinder zwischen drei und acht Jahren auf Entdeckungstour gehen. Die etwas ungewöhnliche Altersangabe ist übrigens durchaus legitim, da die Schwierigkeitsgrade der einzelnen Aktivitäten dem Alter und den Vorkenntnissen des spielenden Kindes angepaßt werden können.

Die meisten Gegenstände im Zimmer können angeklickt werden. Entweder antworten sie dann mit einer kleinen Animation oder aber sie führen in ein Aktionsprogramm. Klickt Ihr beispielsweise auf die kleine Uhr, erscheint eine große Kuckucksuhr, auf der Ihr wiederum die Stunden anklicken könnt. Ein Kuckuck kommt seiner Pflicht nach, kuckuckt die entprechende Stundenzahl, und auf einem kleinen Bildchen erscheint die Aktivität, die ein Kind zu dieser Uhrzeit ausübt.

Ein eigenes Bilderbuch

Ganz anders geht es beim Buchstabenspiel zu. Auf einem bunten Bild, komplett mit Schloß, Regenbogen und Fluß, erscheinen Gegenstände und Gestalten, deren Namen mit dem Buchstaben anfangen, der gerade angeklickt wird: P für Prinzessin etwa. Die Figuren lassen sich überall im Bild plazieren und ermöglichen es so, immer wieder neue Szenarien und Geschichten zu gestalten. Dieses Feature macht echt Laune, zumal es nicht nur die Märchenwelt, sondern auch eine Vorstadtstraße als Hintergrund gibt, die wiederum mit völlig anderen Charakteren und Gegenständen aufwartet.

Zählen lernen kann man mit Peppi ebenfalls. Drehscheiben, die zum einen mit Zahlen, zum anderen mit Enten, Zylindern und anderen Symbolen bestückt sind, werden direkt angeklickt, was zum Mitzählen animieren soll. Man kann aber auch Peppi aufwecken, der dann einfache Aufgaben stellt. Mehr als nur Zählen muß man, wenn man das Mauseloch anklickt. Drei verschieden große Brettspiele kommen da zum Vorschein. Man würfelt sich alleine oder mit einem Partner bis zum Ende durch und sollte dabei auf markierte Felder achten, die weiterführen oder aber zurückversetzen. Eine niedliche Animation belohnt den Sieger.

Witzig ist das Kunterbuntspiel, wo Figuren (in drei Segmente zerlegt) ihre Körperpartien austauschen können. Da kommen die tollsten Kreationen heraus, die auch auf einem Drucker verewigt werden können. Grafisch ist das Spiel ziemlich einfach geraten, besonders die Schriften sind nicht immer leicht zu entziffern. Auch der Sound, wenn er aus der computereigenen Quäke kommt, ist oft mehr nervend als erheiternd.

Trotzdem ist das Programm recht nett aufgemacht (bei der Erstellung sind Pädagogen und Psychologen mit einbezogen worden) und kann Kinder bestimmt eine Zeitlang beschäftigen. Ganz ohne Aufsicht sollte das aber trotzdem nicht passieren, denn bei vielen Aktivitäten wird doch jemand gebraucht, der zumindest die Fragen beziehungsweise Anweisungen vorlesen kann (die übrigens genau wie das Handbuch komplett in Deutsch gehalten sind). ■

ab

Wie spät ist es wohl?

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

POSITIV:
kindgemäße Aufmachung
NEGATIV:
nicht genug Abwechslung auf Dauer

Lerneffekt	9
Gesamtnote	8

»ZUFRIEDENSTELLEND«

CONTACT - MARKT

Biete Software

Amiga-PD-Utility-Collection 2 Disks randvoll mit deutschen Spitzen-Utilities für nur 10,- (incl. Porto) bei: Unicorn-Amiga, Torsten Hasenbein, Helrnerstr. 277, D-W-4630 Bochum 1

***** Amiga *** MS-DOS ***** Neueste PD-Software günstig abzugeben. Auch ältere Programme und deutsche Anleitungen abzugeben. Fordert Gratisliste an bei Thomas Beisser, PF 142, A-1140 Wien - Tom, die Nr. 1 - ***

Game-Boy Multi-Spielkassette! 16 Spiele, Dr. Mario, Sogoban, Alleyway, Penguin-Land, Pitman, Space-Invaders, Majong und weitere Super Spiele. DM 149,- Tel: CH 0041/1/462 17 35

Amiga!!! I sell a part of my game-collection for special low prices. Call: 05732/16852 (some of the games are still quiet new).

Verkaufe einen Teil meiner Spielesammlung (Amiga) zu Top-Preisen! Tel: 05732/16852 (einige Spiele sind topaktuell)

*** ST * PD-Soft *** immer das Neueste und sehr billig (1,90 DM/Disk), Katalogdiskette kostenlos bei: M.Konopka, G.-Heinemannstr. 11, 2948 Schorten oder Tel: 04463/1029 *Atari ST*

Verk. Org. Sp. Italia '90 25 DM, Gunship + Handb., Invest + Handbuch, alle Sp. dt. f. Amiga 35 DM Angeb. an T.Schmechel, Weg der Jugend 21, O-2830 Boizenburg/Elbe

Verkaufe div. Atari ST Org. z.B.: TV S. Football, R.Tycoon, Populous usw. Außerden: div. USA Material!!! Liste kostenlos! Suche ST Demos!! C.Dahl, Feldstr. 53, W-2120 Lüneburg! auch Österreich o. Schweiz!!!

Game-Boy Multi-Spielkassette! 16 Spiele, Dr. Mario, Sogoban, Alleyway, Penguin-Land, Pitman, Space-Invaders, Majong und weitere Super Spiele. DM 149,- Tel: CH 0041/1/462 17 35

Amiga-Spielesammlung (über 45 PD-Games auf 10 Disks) nur 25 DM (Scheck); 30 DM (Nachnahme). Amiga-Club-Stuttgart, Ch. Alber, Gebelsbergstr. 20, W-7000 Stuttgart 1, Tel: 0711/6498754 /Mo/Di/Do von 9-13 Uhr).

MS DOS: Verkaufe Great Courts 2 (3,5") für 45 DM, Winter Chellange (5 1/4") für 50 DM und MS DOS 4,01 (3,5" für 75 DM. Tel: 0511/561753 nach 17 Uhr.

Amiga und ST Neueste PD-Software. Listen anfordern. Thursa Franz, Postfach 532, A-1100 Wien.

ST + STE Demos, > 700 Disks, Info-Disk 2 DM bei: K.-H. Gunkel, Am Mühlengraben 16, 3507 Baunatal

Verkaufe Amiga Topspiel "Starbyte Super Soccer" für nur 50 DM. Ruf mich an ab 18Uhr: 05428/2653, Original Spiel!

PC: Verk./Tausche: Eye of the Beh. 1 50,- DM, Flight of the Intruder 50,-. Suche Gunship 2000, Wild West World, Midwinter 2, Sim City. Tel: 06101/43677

Neu: Das Atari Cheats, Tricks, Codes u. Lösungsheft. Für 10 DM (Austria: 100 ÖS - Nur Scheine) Mit über 800 Cheats, Codes usw. Mit Lösungen zu aktuellen Games. 10 DM o. 100 ÖS an: C.Dahl, Feldstr. 53, 2120 Lüneburg.

Amiga-Software 5-35 DM Nur Originale. Amiga 1000 (2.5 MB Speicher) + 2. LW für 1500 DM VB. Jörg Proidl, Vereinsstr. 281, 4432 Gronau

Games Player Guide! Das neue Diskmag! Jetzt Probedisk anfordern für 3,- DM in Briefmarken bei: Marc Kornfeind, Mellinghoferstr. 46, 4330 Mülheim. Redakteure u. fr. Mitarb. ges.

***** Gratislisten für Amiga und PC ***** Neueste PD Software und Anleitungen abzugeben. Schreibt an Thomas Beisser, PF 142, A-1140 Wien um die neueste Liste anzufordern ***

Game-Boy Multi-Spielkassette! 16 Spiele, Dr. Mario, Sogoban, Alleyway, Penguin-Land, Pitman, Space-Invaders, Majong und weitere Super Spiele. DM 149,- Tel: CH 0041/1/462 17 35

Verk. f. PC Midwinter 40 DM, F 19 50 DM, f. C64 Modul Final Cartridge 3 45 DM, Buch Maschinensprache C64 sowie 64er ROM-Listing je 40 DM. Tel: 06343/8886 (André)

Amiga und ST Neueste PD-Software. Listen anfordern. Thursa Franz, Postfach 532, A-1100 Wien.

Verkaufe Megadrive Topspiele: Starflight, Sonic, Streets of Rage, Aeroblaster, Shining, Golden Axe 2 und viele weitere Titel. Tel: 0711/3701816 (Iris)

***** Amiga *** MS-DOS ***** Neueste PD-Software günstig abzugeben. Auch ältere Programme und deutsche Anleitungen abzugeben. Fordert Gratisliste an bei Thomas Beisser, PF 142, A-1140 Wien - Tom, die Nr. 1 - ***

ACHTUNG ! ACHTUNG ! ACHTUNG !

- Kleinanzeigen werden grundsätzlich nur dann veröffentlicht, wenn auf der Kleinanzeigenkarte die **komplette Anschrift des Absenders** vermerkt ist.
- Den Abdruck von privaten Kleinanzeigen mit **gewerblichem Charakter** behält sich der Verlag vor.
- Anzeigen mit **PLK-Nummer** werden aus rechtlichen Gründen nicht abgedruckt.
- Das Herstellen, Anbieten und Verkaufen von **Raubkopien** verstößt gegen das Urheberrecht und kann straf-bzw. zivilrechtlich verfolgt werden.
- Anzeigen, die auf widerrechtlich betriebene **Glücksspiele** hinweisen, werden aus rechtlichen Gründen nicht veröffentlicht.
- Es ist uns nicht möglich, Kleinanzeigen zu veröffentlichen, deren Inhalt auf den Verkauf oder Weitergabe von **pornographischer Software** schließen läßt.
- Kleinanzeigen dürfen **maximal 10 Zeilen à 32 Zeichen** inkl. Leerzeichen umfassen!
- **Schreiben Sie bitte deutlich.** Für undeutlich oder unleserlich geschriebene Anzeigen, die zu Satzfehlern und Mißverständnissen führen können, übernehmen wir keine Haftung.

Unter Berücksichtigung der oben genannten Punkte behält sich der Verlag grundsätzlich eine Veröffentlichung der Kleinanzeigen vor! Für den Inhalt der im Heft abgedruckten Kleinanzeigen übernimmt der Verlag keinerlei Haftung!

Aus Platzgründen können wir nicht immer alle Kleinanzeigen abdrucken, die für eine Ausgabe bei uns eingehen. Diese erscheinen dann in der darauffolgenden Ausgabe.

ACHTUNG ! ACHTUNG ! ACHTUNG !

SOFTPOWER

Berlin

Special News

AMIGA

Elvira II DM 79.-

Amberstar DM 79.-

Mad TV DM 79.-

IBM PC

Shuttle DM 119.-

Civilization Deutsch 109.-

Probieren erlaubt!

Riesiger Spielspaß durch Berlins größtes Lager an PC + AMIGA Spielen wird garantiert!

Hauptgeschäft
Schwedenstr. 18 c
1000 Berlin 65
Fax. 030 / 492 2057

Filiale Spandau
Schönwalder Str. 65
1000 Berlin 20

030 /492 20 56

ATARI - ATARI - ATARI Neue Software (Orig.), Risengratisliste anfordern bei: K.Weslovsky, Payerg. 7/25, A-1160 Wien, Tel: 0222/4209912 (evtl. Anrufbeantworter), Computertyp angeben.

Mega-Drive-Module: Sonic t. Hedgehog (d) - 80 D / Mickey Mouse (Castle of ..) (d) - 60 DM / Darius II - 50 DM / E-Swat - 40 DM / Wonderboy IV - 40 DM / Altered Beast - 30 DM / kompl. 250; auch Tausch ! Tel: 05602/6305

***** MS-DOS **** neueste Spiele und Anwendersoftware, PD + Originale, günstig abzugeben. Info Erich Hauer, Steinbauerg. 1-7/1/3/18, A-1120 Wien**

MS-DOS Programme, Windows Toos und Applikationen, viele EGA/VGA Spiele .. günstig abzugeben ... Infodisk: Nira - Mickeiwicza 70 - PL 69110 Rzepin - Polen

---

Amiga und ATari ST neueste PD-Software. Listen anfordern! Thursa Franz, Postfach 532, A-1100 Wien

---

Amiga-Software 5-35 DM Nur Originale. Amiga 1000 (2.5 MB Speicher) + 2. LW für 1500 DM VB. Jörg Proidl, Vereinsstr. 281, 4432 Gronau

---

Verkaufe Megadrive Topspiele: Starflight, Sonic, Streets of Rage, Aeroblaster, Shining, Golden Axe 2 und viele weitere Titel. Tel: 0711/3701816 (Iris)

Mega-Drive-Module: Sonic t. Hedgehog (d) - 80 D / Mickey Mouse (Castle of ..) (d) - 60 DM / Darius II - 50 DM / E-Swat - 40 DM / Wonderboy IV - 40 DM / Altered Beast - 30 DM / kompl. 250; auch Tausch ! Tel: 05602/6305

Verk. Simulationen / Strategie für den Amiga (Originale) z.B. M1-Tank, 688 Attack Sub, Indy 500, Operation Spruance, Das Boot uvm. Verk. auch massig Anltg. (A/PC/C64). 04551/83710

2,- je Amiga PD Disk 2,20 je PC u. Atari. Disk-Liste: Die besten 600 Amiga PD's sowie Info kostenlos! Über 400 Amiga u. 200 C64 Spiele (gebr. Originale) Lothar Weiß, Hoffmeisterstr. 4, 7140 Ludwigsburg

---

Verk. Simul./Strat. für den Amiga (Originale). z.B. ESS, Halrpoon, F-29 Ratal., Thunderhawks, Hunter, uvm. Verk. auch massig Anleitungen (A/PC/C64). 04551/83710

***** Gratislisten für Amiga und PC ***** Neueste PD Software und Anleitungen abzugeben. Schreibt an Thomas Beisser, PF 142, A-1140 Wien um die neueste Liste anzufordern ***

Verkaufe nur Originale: F19, SQ3, Heart of China, Intruder, Starcon, Lemmings, KQ 5, Ultima 5, Manhunter 2, K.Rajek. Tel: 08554/2935 (ab 18 h). PS: Noch eine Menge mehr!!

Programmiere Intros, Demos, Menüs (Amiga): Manuel Weiner, Triberger Str. 3, W-7807 Elzach 3, Tel: 07682/1400 - Gratis Demo-Disk gegen Leerdisk + frank. Rückumschlag.

***** Amiga *** MS-DOS ***** Neueste PD-Software günstig abzugeben. Auch ältere Programme und deutsche Anleitungen abzugeben. Fordert Gratisliste an bei Thomas Beisser, PF 142, A-1140 Wien - Tom, die Nr. 1 - ***

Amiga Demos! Habe immer die neuesten Demos! Disk 1,50. Im Abo billiger! Info auf Disk gegen 2 DM Rückporto bei: Marc Vasters, Fichtenweg 36, 4290 Bocholt! Alles zum SKP! Saniaty 92!

Yo Demo-Freaks!! Habe für C64 immer neueste Demos + Diskmags (schon ca. 500)! Only PD-Stuff!! Schnell + billig! Liste gg. frank. Rückumschlag bei: R. Martini, Ostwall 3, 4600 Dortmund

---

*** Unicorn-PC *** Die neue PD-Serie speziell für den spielsüchtigen PD-PC-Freak. Katalogdisk (Format angeben) kostenlos bei: Unicorn-PC, Torsten Hasenbein, Herner Str.. 277, 4630 Bochum 1 *

***** MS-DOS **** neueste Spiele und Anwendersoftware, PD + Originale, günstig abzugeben. Info Erich Hauer, Steinbauerg. 1-7/1/3/18, A-1120 Wien**

NEU: Das Amiga Cheats, Tricks, Codes u. Lösungsheft. Für 10 DM (Austria: 100 ÖS - nur Scheine) mit über 1200 Cheats, Codes usw. Mit Lösungen zu aktuellen Games. 10 DM o. 100 ÖS an: C.Dahl, Feldstr. 53, 2120 Lüneburg.

ATARI - ATARI - ATARI Neue Software (Orig.), Risengratisliste anfordern bei: K.Weslovsky, Payerg. 7/25, A-1160 Wien, Tel: 0222/4209912 (evtl. Anrufbeantworter), Computertyp angeben.

2,- je Amiga PD Disk 2,20 je PC u. Atari. Disk-Liste: Die besten 600 Amiga PD's sowie Info kostenlos! Über 400 Amiga u. 200 C64 Spiele (gebr. Originale) Lothar Weiß, Hoffmeisterstr. 4, 7140 Ludwigsburg

---

***** Amiga *** MS-DOS ***** Neueste PD-Software günstig abzugeben. Auch ältere Programme und deutsche Anleitungen abzugeben. Fordert Gratisliste an bei Thomas Beisser, PF 142, A-1140 Wien - Tom, die Nr. 1 - ***

MS-DOS Programme, Windows Toos und Applikationen, viele EGA/VGA Spiele .. günstig abzugeben ... Infodisk: Nira - Mickeiwicza 70 - PL 69110 Rzepin - Polen

---

TELEFON 0711-262 42 09

SEGA MEGADRIVE - Pitfighter, Kid Chameleon, Terminator, Buck Rogers, Rings of Power, Alisia Dragoon, David Robinsons Supreme Court, Wonderboy 5 (USA), Desert Strike, Bulls vs. Lakers, Warsong, Task Force Harrier, Toki, u.v.m.
Sonderangebote ab 49,– DM. Ständig Neuheiten!

GAME GEAR - Frogger, Slider, Berlin Wall, Joe Montana, Spiele ab 39,– DM

GAMEBOY - die absoluten Tophits + 80 weitere Titel, Spiele ab 39,– DM

Besucht unser Ladengeschäft, wir haben viele Spiele für weitere Systeme. Ankauf von Gebrauchtspielen und Geräten! Preisliste gegen frankierten Rückumschlag! Neues Clubmagazin 5-STAR, über 50 Seiten Umfang mit über 20 aktuellen Spieletests und 10 Seiten Tips & Tricks!

TOP 4 HACKSTR. 30 7000 STUTTGART 1

AMIGA - AMIGA - AMIGA Neue Anwender + Spielesoftware (Orig.) Riesengratisliste anfordern bei: K. Wesebovsky, Payerg. 7/25, A-1160 Wien, 0222/4209912, Computertyp angeben.

Verkaufe für Mega Drive Immortal, Barknuckle, Tiger Heli, Golden Axe 2, Gynoug und weitere Tophits. Tel: 0711/7970447 ab 19 Uhr.(ab 20.4.92)

PC-Originale: Kaiser 45 DM, Elite + 40 DM, A-10 40 DM, Larry 3 d. 40 DM, Gunship 35 DM, Drag. Breath 30 DM, Battletech 2 40 DM, Battle Isle 45 DM, Stormovik 35 DM. Gerd Hintz, Bullendorf 17, 2200 Altmoor

---

Neue Amiga Anwender und Spiele (PD und Originale) Gratisliste anfordern bei oswald PF 1752, 4352 Herten. Auch Abo möglich.

***** MS-DOS **** neueste Spiele und Anwendersoftware, PD + Originale, günstig abzugeben. Info Erich Hauer, Steinbauerg. 1-7/1/3/18, A-1120 Wien**

Verkaufe Amiga-Orig., Bundesl. Man. 15 DM, K.Dalglish Soccer 15 DM, World Cup '90 20 DM. C-64 Orig.: Kick Off 2 15 DM, Ski Sim. 10 DM, Invest 20 DM. Tel: 040/6782247 (Niklas) 100% ok

---

Verkaufe Amiga-Originale!!! Umfangreiche Liste mit 100 Games gegen 1 DM RP bei: Michael Holm, Langenbranderstr. 42, W-7564 Forbach 4. Nur Originale !!!

AMIGA - AMIGA - AMIGA Neue Anwender + Spielesoftware (Orig.) Riesengratisliste anfordern bei: K. Wesebovsky, Payerg. 7/25, A-1160 Wien, 0222/4209912, Computertyp angeben.

NEU NEU NEU NEU NEU NEU NEU NEU NEU NEU NEU NEU

MicroByte

Alle Besteller bekommen vom 14.4. bis 14.5.92 DM 2,- Rabatt!

Atari/Amiga			PC/IBM		
4D Sports Driving		64,90 / VB	Bards Tales Cont. Set	DT	76,90
Abandoned Places	DV	76.90 / VB	Battle Isle	DV	89,90
Amberstar	DV	VB / VB	Black Gold	DV	76,90
Another World	DT	64,90 / 64,90	Buck Rogers 2		76,90
Apidya	DT	69,90 / ----	Cadaver		76,90
Battle Isle	DV	76,90 / VB	Civilization	DV	89,90
Birds of Prey	DT	76,90 / VB	Eco Quest		89,90
Black Gold	DV	69,90 / 69,90	Elvira 2 Adv.	DT	76,90
Celtic Legends	DT	76,90 / VB	Elvira Arc.	DV	89,90
Conquestador	DV	76,90 / 76,90	Eye of the Beholder 2		76,90
Dark Spyre		69,90 / 69,90	F-16 Falcon 3.0		99,90
Elvira 2 Arcade	DT	64,90 / VB	Gobliiins	DV	76,90
Elvira 2 Adv.	DV	76,90 / VB	Godfather	DT	76,90
F 1 Grand Prix	DT	76,90 / VB	Gods	DT	76,90
Fuzzball	DT	59,90 / 59,90	Kaiser	DV	99,90
Giants of Europe		29,90 / 29,90	L`Empereur		109,90
Godfather	DT	69,90 / 69,90	Leisure Suit Larry 5	DV	89,90
Gobliiins	DV	69,90 / 69,90	Lemmings Data Disk 1	DT	69,90
Harlequin	DT	64,90 / 64,90	Mad TV	DV	89,90

**** Telefonischer Bestellservice ****
**** 06196 - 10 38 ****
**** Mo - Fr 17 - 21 Uhr ****

**** Schriftl. Bestellungen an: ****
**** MicroByte, Postfach 2650 ****
**** 6231 Schwalbach/Ts. Uhr ****

Kid Gloves2	DT	64,90 / 64,90	Might & Magic 3	DV	89,90
Leisure Suit Larry 5	DT	76,90 / VB	Monkey Island 2		76,90
Matrix	DT	59,90 / VB	Nova 9	DV	89,90
Ork	DT	64,90 / VB	Paperboy 2	DT	64,90
Popoulus 2	DT	69,90 / VB	Police Quest 3	DV	89,90
Realms	DV	69,90 / 69,90	Robin Hood (Longbow)	DT	89,90
Red Baron	DT	76,90 / VB	Roger Rabitt	DV	76,90
Robocop 3	DV	64,90 / 64,90	Rolling Ronny	DT	69,90
Roger Rabitt	DV	69,90 / 69,90	Secret Weapon of...		89.90
Simpsons	DT	64,90 / 64,90	Sim Ant	DV	VB
Soul Crystal	DV	69,90 / 69,90	Soul Crystal	DV	76,90
Terminator 2	DT	64,90 / 64,90	Space Quest 4	DV	89,90
Tipp Off		64,90 / VB	Star Treck 25th Century	DT	76,90
Ultima 6	DT	76,90 / VB	Uncharted Waters		119,90
Video Kid	DT	64,90 / 64,90	Wayne Gretzky 2		76,90
Vroom	DT	69,90 / 69,90	Willy Beamish	DV	89,90
Wayne Gretzky 2		64,90 / VB	Wing Commander 2	DT	89,90
Wolfchild	DT	64,90 / 64,90	Winzer	DV	76,90
WWf Wrestling	DT	64,90 / 64,90	WWF Wrestling	DT	76,90

DT=deutsche Anleitung
DV=deutsche Version
kostenlose Preisliste
mit POSTKARTE anfordern
Druckfehler vorbehalten

Versandkosten: Nachnahme: 9,- Vorkasse: 4,-
Service: Express: 7,- Karton: 3,-
Ausland nur gegen Vorkasse 21,-
Jede Bestellung ist für 7 Tage verbindlich,
Eltern haften für ihre Kinder W. Hardt

2,- je Amiga PD Disk 2,20 je PC u. Atari. Disk-Liste: Die besten 600 Amiga PD's sowie Info kostenlos! Über 400 Amiga u. 200 C64 Spiele (gebr. Originale) Lothar Weiß, Hoffmeisterstr. 4, 7140 Ludwigsburg

Countach-Public Domain: Previews (217), Megademos, Diskmags. Katalogdisk gg. 2 DM in Briefm. bei: C.Weissenberg, Goerdelerstr. 2, W-4402 Greven 1 -- 217 Spieledemos / Megademos & Diskmags. Kauf oder Tausch.

Habe folgende PC-Prg.: Black Gold, Castles (Burgenbau), Railroad T., Elite + und Action Stations (Schiffsgefechte von 1922 - 1945). Su. z.B. Amberstar, AB.Places. 05731/972441.

1400 Superpokes für nur 10 DM (C64) Das verspricht endlich auch die letzten Level in vielen Spielen zu erreichen. 10 DM an Chris Lindhoff, Angelstr. 56, 6800 Mannheim 24

Endlich ist sie da: Die Tricks + Tipsliste für alle Amigas. Über 700 Cheats, Codes, Lösungen f. viele Spiele f. 10 DM, 10 DM an C. Lindhof, Angelstr. 56, 6800 Mannheim 24.

Ausverkauft! Bei mir noch zu erhalten: Amiga: F 16 Falcon (nur 50 DM), Powermonger (nur 60 DM), Klax (nur 40 DM). Nur ein Griff zum Telefonhörer! 06253/6527

***** MS-DOS **** neueste Spiele und Anwendersoftware, PD + Originale, günstig abzugeben. Info Erich Hauer, Steinbauerg. 1-7/1/3/18, A-1120 Wien**

Atari-ST: Immer neueste Anwender- und PD-Software. Viele Anleitungen in deutsch. Fordert Gratisinfo von Robert Tremel, PF 99, A.1183 Wien

PC, 5 1/4" Verk. Drakkhen u. Kult. Suche Logical (oder tausche gegen Drakkhen u. Kult). Originale! 08031/94948 (Fabian)

Neue Amiga Anwender und Spiele (PD und Originale) Gratisliste anfordern bei Oswald PF 1752, 4352 Herten. Auch Abo möglich.

PC-Orig.: Larry 5, Space Quest 4, Kings Quest 5, Polise Quest 3, Red Baron, Rise of the Dragon (alle kompl. in deutsch) je 70 DM. Dimo Schulze, Dahmestr. 55, O-1183 Berlin, Tel: 6767140

Verkaufe Elvira, Battle Command, Double Dragon III u.a. für Amiga! Schreib an Untersberger, Postfach 43, A-1092 Wien

Verk. Am. Orig.: A. Breed 60 DM, First Samurai 60 DM, Form. 1 Gr. Prix 80 DM (neu), Am. Sounder (neu) 90 DM, Suche: Apidya, Monkey 2, Mario Kapries, Wiesenstr. 11, 5450 Neuwied 23, 02631/47114

2,- je Amiga PD Disk 2,20 je PC u. Atari. Disk-Liste: Die besten 600 Amiga PD's sowie Info kostenlos! Über 400 Amiga u. 200 C64 Spiele (gebr. Originale) Lothar Weiß, Hoffmeisterstr. 4, 7140 Ludwigsburg

Verkaufe Originalspiele: Kings-Quest I, II, Roger Rabbit, Crazy-Cars II, Jet-Fighter, Jeanne d'Arc (Amiga je 20,-), Kings Quest (Atari) Meyer J., Tel: 09444/8241 ab 18 h

Super Atari-ST & C64 Spiele zu verkaufen sowie e. ATRIST 1040 E + Monitor SM 124! Schreibt an: Casom, Claus, Postf. 1244, 6780 Pirmasens

Amiga & C64! Viele Originale (Starflight, Oil Imp., Turrican 2, Ninja 2 u.a.), über 300 PD's sowie einige Anleitg. - günstig. Liste(n) geg. 60 Pf. RP. Bitte System angeb. A. Baatz, Neubauerstr. 1, O-1307 Eberswalde

Verkaufe Sega Mega Drive Zubehör + Module (15) + Game Gear. (Sonic, Centurjo, Columns, MM 1+2, Herzog 2, Ghostbusters, Gajn Graund, Moonwalker etc.) Verkaufe Sega Master + Module 0431/641670

Atari ST Software abzugeben. Games und Anwender. Schreibt an: Ivan Marinaro, Luegentenweg 5, CH-8634 Hombrechtikon, Schweiz

***PD* Die besten Utilities des Monats** für Euren PC: Das ganze für nur 10,- DM (Diskformat angeben) Unicorn-PC, T. Hasenbein, Herner Str. 277, 4630 Bochum 1, *meldet Euch*

PC-PC-PC-PC Neue Anwender + Spielesoftware (Orig.) Riesengratisliste anfordern bei: K.Weselovsky, Payerg. 7/25, A-1160 Wien, 0222/4209912, Computertyp angeben

Monopoly! Jetzt endlich das Gesellschaftsspiel für Amiga! Gute Grafik, clevere Gegner, alle Details vom Brettspiel, etc. M.Kohn, Siepmannstr. 1, 4600 Dortmund 70. Nur 10 DM + Porto. Katalog anf.!

Glücksrad!! Spielen Sie das SAT-1 Spiel zu Hause + gewinnen Sie! Supergrafik, Sprachausg., Gebr. editierbar, etc. M.Kohn, Siepmannstr. 1, 4600 Dortmund 70. Nur 10 DM plus Porto! Katalog anf. *Amiga*

Tritris! Jetzt endlich können 3 Spieler gleichzeitig Tetris plagen! Sowas gabs nicht auf dem Automaten, jetzt auf Amiga für nur 10 DM + Porto bei: M.Kohn, Siepmannstr. 1, 4600 Dortmund 70

Super Demomaker für Amiga mit vielen Funktionen (Soundtr.-Module + IFF-Grafiken laden, massig Effekte, etc.) Nur 10 DM plus Porto: M.Kohn, Siepmannstr. 1, 4600 Dortmund 70. Katalogdisk anf.!

Komplettlös. zu ü. 200 Amiga ST + PC-Spielen! Z.B. alle Sierras, Lucasfilms, Infocoms, sonst. Adv. etc. Liste 1,50 DM, Rückp. M.Kohn, Siepmannstr. 1, 4600 Dortmumd 70. Preis: 7,80 DM inkl. Porto je Lös.

Gameboy! Verkaufe: World Cup 25 DM, Burai Fighter 25 DM, Solar Striker 20 DM, Flippull 25 DM, Doule Dragon 2 30 DM. Tausche: R-Type gegen Parodius oder Final Fantasy Adventure oder Yancha Mura, 0211/578118

Amiga Demoabos!! Immer neue Demos gibts verify-kopiert (+billig!!) nur bei: Thill Jean-Michel, 32, rue Eugène Welter, L-2723 Howald / Gratis Info (sofort!) anfordern!

Biete für Amiga: Drachen von Laas, das geniale, deutsche Textadventure! Suche außerdem Wizardry 7! Nur Originale! Stephan Richter, Baumgartenstr. 20, 4690 Bochum 6

Verkaufe Originalspiele für C-64 Emlyn Hughes Int. Soccer, Football Manager 2, Hawkeye, Mayday Squad, Preis VHB, 07944/2488 ab 20 h

PD-Tops! für IBM/PC mit EGA o. VGA Grafik 1 HD-Diskette mit Top-Spielen wie z.B. Commander Keen. Preis: 15,- (5,25") o. 20,- (3,5"). Rufen Sie Dienstag zwischen 14 u. 17 Uhr an. Tel: 069/341058

C64-Orig. Spiele, Buck Rogers, Zak Mc Cracken, Letrix, Betrayal, Batman, Exterminator, Ultima V, Giyu-Paint, Geos, Homeword, je 30 DM, Daniel, Fürth: 0911-720278

Verk. f. A 500 Railroad Tycoon (dt), Populous 2 (dt. 1 NL.), Falcon Classic (dr. Anl.), B.M. Profi (dt.), Dungeon Master (dt.), Alle in Top-Zustand, B.Krsulovic, Tel: 089/221621

PD&Shareware Service (IBM-kompat.) 24h-Service, gute Auswahl, großes Angebot, Kopiergebühr: Pro Disk 3 DM! Kostenlose Broschüre: Mail-PD&Shw-Service, T.Wendel, Brandenburgerweg 35, 6238 Hofheim (Wir bieten Ihnen was sie suchen!!!)

Verkaufe Battle Isle The finest Hour für 25,45 DM Out Run Europa für 40 DM, Tel: 02623/2616 (Markus)

PC-Originale: Larry 5, Spacequest4, Robin Hood je 75 DM, alle VGA, Night-Shift 50 DM, evtl. Tausch gegen Policequest 3: Seb. Gaster, Bodenschneidstr. 1, 8162 Schliersee 2

Endlich! Das Warten hat sich gelohnt!! Die Tricks + Tips-Disks Vol. 1 + 2 - Only Amiga! Über 1000 Cheats ü Codes f. Upele Games - Für 24,00 DM incl. Porot (Demodisk 5 DM + Porto) F. Seufert, Teichstr. 25, 2160 Stade

Verk.-Tausche Amiga Orig. Monaco-GP,, Panza-Kickb, Battle-Isle, Bundesliga-Man-Prog, Powermonger, Lotus-Turbo-2, Face-Off, TV-Sports-Footb. Suche F16-Falcon, Their finest Hour, Ma-Tank, Gretzky 2, Tel: 06563/8786

PD-Tops! für IBM/PC mit EGA o. VGA Grafik 1 HD-Diskette mit Top-Spielen wie z.B. Commander Keen. Preis: 15,. (5,25") o. 20,- (3,5"). Rufen Sie Dienstag zwischen 14 u. 17 Uhr an. Tel: 069/341058

Digitalisierte Bilder Demodisk 5,-, Computerclub sucht Mitglieder, Infodisk 3,- Amigafire Clubmagaz. für DM 3,50. Mehr Infos gegen RP. bei Computerclub APC/TCP, Dorfstr. 17, 8212 Uebersee RP.

Suche Software

Suche verzweifelt das Spiel "To be on Top" auf C-64 Disk. Bitte meldet Euch bei Maguns Nastoll, Ringstr. 10, 8851 Münster, Tel: 08276/921. Zahle gut!

Suche alle möglichen Spiele für meinen Amiga. Nur Originale! Schreibt an: Christian Thiel, R.-Gröscherstr. 2, O-5322 Bad Sulza

C-64 Intros: Suche alle Arten v. Intros und Grafik-Musikdemos. Wer hat Anleitungen zum selbermachen! Bitte alles an J. Decker, Alaunstr. 76 Hh, O-8060 Dresden.

Suche Tagebuch Prog. inc. Adress-Teil, Such-Indexe, Rechtschr. Korrektur, auf IBM-Kompatiblem, S.Blattner, Schönblickweg 16, 8962 Pfronten, Es winkt eine Belohneng!!

Amiga! Su. Games + Adventures (nur Raum München) Su. Amiga Club (nur Raum München) Tel: 08166/8966

Suche Original-"Lost Dutchman Mine" mit deutscher Anleitung (für Amiga). Tel: 0911/618272 oder 0911/616531 ab 19.00 Uhr.

Suche für PC: Empire (Orig.) und diverse für bis 50 DM. Game-Boy-Spiele gesucht (20-30 DM) + Lynx. Verk. Amiga Soft. Jörg Proidl, Vereinsstr. 281, 4432 Gronau

Suche Ultima für PC, nur Original mit Packung und Zubehör, Tel: 06249/8497

Neo-Geo Module gesucht Tel: 09176/5577 ab 18.00 Uhr. (Egon)

Suche ganze Modulsammlungen oder Konsolenbestände Gerät + Spiele .. Famicom / Mega D. / Master / Neo Geo / Nes / GG / GB / Lynx / PC-Engine .. Tel: 04521/71497 (Andreas) von 17-22 Uhr

Kaufe Amiga-Originale (nur mit Anleitung u. Verpackung) Listen u. Angebote an: Wolfgang Hüber, Friedrichshofener Str. 38, 8070 Ingolstadt

Suche Spiele für Sega Mega Drive, Sega Master System, Nintendo, PC Engine + Super Famicon (auch Konsole). Roger Kerber, Rendsburger Landstr. 58, 2300 Kiel 1, Tel: 0431/641670

Suche dringend Colonial Conquest außer Version 1.0 zahle Höchstpreis. Außerdem Star Trek für Atari. C. Bleutz, Mittelweg 30, 3016 Seelze 2

***Amiga* Neueste PD-Softw.** günstig abzugeben. Auch ältere Programme und deutsche Anleitungen abzugeben. Fordert Gratisliste an bei S. Akgüler, Postfach 682, A-1151 Wien

Suche Hardware

Defekte Amiga 500-3000 von Bastler gesucht Übernehme Porto und zahle Restwert! 0241/574544 oder 02371/32555 (Thomas)

Suche billigen Farbdrucker für A500 Gerät muß technisch ok sein. Burkhard Nehls, Archenholdring 30, O-1220 Eisenhüttenstadt

Suche Konsolenbestände .. Gerät + Spiele oder ganze Modulsammlungen .. Famicom / Mega D / Master S / Neo Geo / Nes / GG / GB / Lynx / PC-Engine Tel. 04521/71497 (Andreas) von 17-22 Uhr

Suche Tauschpartner für C64. Bin IBM-Einsteiger und suche Software. Außerdem eine VGA-Karte (zahle bis zu 70 DM) Suche billigen A 500. Listen und Abgebote an: Jörg Fischer, Graffeler Berg 6, 4793 Büren 2

Biete Hardware

Verk. Atari 2600 VCS + Pac Man + Vanguard + Soccer + Air Sea Battle + Bobby geht nach Hause o. Joysticks für DM 80,-. R. Hirzinger, Schopflocher Str. 12, W-8500 Nürnberg 60

Atari 1040 STFM + SM 124 + Megafile 30 + Philips CM 8833 + 2. Laufwerk + Nicbase + div. Original-Spiele = DM 1.450,- (auch einzeln) Tel: 02307/86655 ab 18 Uhr

Verkaufe: Sega-Game-Gear, mit Cl, Sonic, Columns, Monaco GP, G-Loc, Wonderboy (3 Monate alt) für DM 330. René Ruppert, Rübezahlweg 5, 8209 Stephanskirchen, Tel: 08036/7035

Verkaufe guterhaltenen PC mit EGA-Grafikkarte + Monitor + Drucker + zweitem Laufwerk + 14 Originalen für VB 1200 DM, Tel: 05173/370

Atari 1040 STFM + SM 124 + Megafile 30 + Philips CM 8833 + 2. Laufwerk + Nicbase + div. Original-Spiele = DM 1.450,- (auch einzeln) Tel: 02307/86655 ab 18 Uhr

Verkaufe Atari ST mit 1 MB 2. Laufw., sw und Color-Monitor, 8 Originale und ca. 100 Disks + Box, Joystick und Bücher. VB: 950 DM. Marc Oberdorfer, 07304/5106

Verk. Atari 2600 VCS + Pac Man + Vanguard + Soccer + Air Sea Battle + Bobby geht nach Hause o. Joysticks für DM 80,-. R. Hirzinger, Schopflocher Str. 12, W-8500 Nürnberg 60

Amiga 500 1 MB 2. L-WERK Profex-Monitor, Epson-Drucker, Org. Soft z.B. Monkey Island, Sim City, Turrican, Power Monger + div. Bücher, alles orinalverpackt, VB 1950,-, Tel: 02641/27332

A500, 1 MB, 2. Lw, Nullmodem, Kabel f. Stereoanlage, 4-Playeradapter, TV-Modulator, 340 Disks + 4 Boxen, 10 Amiga-Joker, 3 Joysticks, VB 1150,-. Tel: 0821/717879 (Thomas)

Verkaufe Atari 1040 STF, SMI 24, SC 1224, 9 Nadeldrucker, Monitorumschalter, Original-Spiele sowie Handbücher, Spiel- und Anwendersoftware. VB 1200 DM. Melden bei Christian 030/3238164

***Amiga* Neueste PD-Softw.** günstig abzugeben. Auch ältere Programme und deutsche Anleitungen abzugeben. Fordert Gratisliste an bei S. Akgüler, Postfach 682, A-1151 Wien

***Amiga* Neueste PD-Softw.** günstig abzugeben. Auch ältere Programme und deutsche Anleitungen abzugeben. Fordert Gratisliste an bei S. Akgüler, Postfach 682, A-1151 Wien

Verkaufe NES mit Link, Soccer, Trojan, Iceclimer, Ghostn Goblins, 1 Jahr alt, komplett. Suche Tauschpartner für Amiga, habe neueste Games. Tel: 02331/67609 (Marc)

Verk. Atari 2600 VCS + Pac Man + Vanguard + Soccer + Air Sea Battle + Bobby geht nach Hause o. Joysticks für DM 80,-. R. Hirzinger, Schopflocher Str. 12, W-8500 Nürnberg 60

Atari 520 ST zu verk. inkl. Zubehör u. 10 Originalspiele u.a. Secret of Monkey Island, Blood Money etc. 600 DM VB, Angebote unter 06171/79126

Wg. Systemaufg.: Amiga 2000 C + 2 LW intern + Garantie 1280 DM!! A. Zinic, Rheinstr. 55, 6108 Weiterstadt

Wg. Systemwechsel:Quantum Festpl. 105 MB + SCSI Controler + Garantie nur 1000,00 DM!! Andreas Zinic, Rheinstr. 55, 6108 Weiterstadt

Atari STE, 4 MB, 48 MB HD, 22 MB PD-Soft, eingeb. TV-Modulator, Zubehör, NP ca. 2700,-, VB 2050 DM / TOS 1.4 mit Patches, in 5 ROM's für 55,- DM / Cyclone-Hardware, kaum gebraucht, 50 DM. Call Tel: 02651/76268

Verkaufe: Farbmonitor für Amiga (6 Mon): NP 550,- für 300,- DM, und außerdem 24-Nadeldrucker für C-64: 200,- DM; Meiyer Jürgen, Tel: 09444/8241, tägl. ab 18 Uhr

Null-Modem-kabel (2m) zur Verbindung zweier Amiga (500, 1000, 2000) o. Atari-ST mögl. Falcon, StuntCarR., Populous, Lotus 2, Fotl, Vroom mit 2 Computern zu spielen 30 DM, Tel: 09281/16185, ab 16 Uhr

Verkaufe Sega Master S. + 7 Spiele (ca./85 DM), VB 400 DM, Tel:(Halle/S.) 650516 u. C64 + Floppy + Datas. + Modul + Disks, Tel. (Halle/Saale) 640456 >alles fast neu<

Verkaufe Atari ST 1024 mit Farbmonitor + 2 Originale + 200 Leerdisketten + Jetfighter Joystick (neu) für DM 800, Tel: 08281/4711

Verkaufe Drucker Star LC-10 plus Papier VB 550,- DM, Tel: 0221/698662 ab 18 Uhr

Verk. kompl. Amiga 500system incl. 1 MB + 2. Laufwerk + Kickstart + 1,2 + 1,3 + M 1084 + umfangreiche Soft + Literatur. Ruft an! 05721/5583 ab 19 Uhr (Sebastian)

Verkaufe C64 II, 23 Orig. Spiele, 13 64er-Hefte, 10 PD-Disks, Game Gear, Mickey M., Colums, Monaco GP, Game Boy, 6 Module: Contra, Mario, Fin. Fant., R.O.Gat, Preis: VB, 004321472280, Pamer, Schulg.2, A-2424 Zurndorf

3,5" Slimline Amiga-Laufwerk für 120,- DM und 512 KB Speichererweiterung, abschaltbar, inkl. Uhr und Akku (nagelneu!) für 100,- DM zu verkaufen. D. Schwanzar, Eisenbahnstr. 10, 8700 Würzburg

Verk. Game Gear incl. Netzteil, Master Gear + mindestens 10 Spiele für 550 DM VB!! Tel.: 0511/561753

Laser Disc Game mit Amiga-Interface, Steuersoftware, Dragons Lair - kompl. mit Pioneer Player (CLD-1500, neuwertig, VB 1000 DM + Porto, Tel: 0911/457523

Verkaufe 2400 Baud Modem (Datendurchsatz 9600 Baud, V 42 bis Asc) für 600 DM (Neupreis 700 DM)! Verkaufe Super-Famicom: 300-350 DM Call: 04721/53417. Über die Preise können wir noch reden!

Verkaufe Atari ST, 1 MB + Floppy SF 314 und SF 354 + s/w Monitor ü Farbmonitor + Maus + 2 Joysticks + Handbücher + Pro Sound Designer + orig. Programme. VB: 1000 DM, Tel: 17.30 - 18.30 Uhr 07263/6874

Verkaufe für Amiga LD G-System Pioneer CLD 1500 komplett (Drag. Lair) für 899 DM. Gerät muß abgeholt werden + Bundesliga Man. Prof. 40 DM + Porto (Orig.) 02182/1636, Michael Brings Hoffmann-Str. 3, 4084 Grevenbroich 5

Amiga 500, 1 MB, 1084 Stereo-Colormon., 2. Floppy, Maus, Joysticks, Massensoftware (viele Originale), Literatur, Preis VB 1200,-, 1 Jahr alt, Tel: 05602/6305 (Michael)

Verk.: PC/XT, 10 MB HD, 5 1/4 " LW, Bernstein Monitor, Maus, Bücher, Spiele, Anwenderprogramme für 500 DM, Anfragen, Tel: 089/7192229

Verk. Super A 2000 + Monitor 1084 S + 2x3,5 + 2x5,25-Zoll Laufw. + PC-Karte + Scanner + Drucker + Software + Org. Spiele + Fachliteratur + Zubehör! VP 2200 DM bei Markus, Tel: 0715941455

PC Verk. Schneider Euro PC + Drucker + Maus + Scanner (gs2000) + Monitor (CGA/Herkules) + Works. Martin Taubert, Eichhörnchenweg 54, O-2000 Neubrandenburg. Tel: 72595

Computer zu verkaufen Amstrad PC 512 KB Speicherplatz 8 Mhz, CGA-Monochrommonitor, Laufwerke; 5,25, 3,5", VB: 600 DM, Tel: 02235/85857 ab 14 Uhr

Verk. 386-SX 16 MGH 1 MB 40 MBHD 5,25 + 3,5 Floppies / 1200 DM Axel Krämer, Gartenstr. 49, 8551 Unterlindelbach-Igensdorf

Verkaufe Atari ST, 1 MB + Floppy SF 314 und SF 354 + s/w Monitor + Farbmonitor + Maus + 2 Joysticks + Handbücher + Pro Sound Designer + orig. Programme. VB: 1000 DM, Tel: 17.30 - 18.30 Uhr 07263/6874

Verk. C64 II (Reset eingeb.) + Floppy 1541 II + Farbmonitor + Simonsbasic (Modul) + Handbuch + Box m. 40 Leerdisks + 4 Originalsp. + Datasette + Abdeckhaube - VB 900,-. M. Burkhardt, Am Neggenborn 77, 4630 Bochum 7

Super Atari-ST & C64 Spiele zu verkaufen, sowie e. Atari ST 1040E + Monitor SM 124! Schreibt an: Casom, Claus, Postf. 1244, 6780 Pirmasens

Amiga 500 mit Farbmonitor, Maus, Joystick, vielen guten Spielen und Programmen, Lernsoftware, Vokabeltrainer, Fachbücher usw. Alles in Topzustand. Preis: 990 DM, Tel: 0751/52057

Amiga 2000 mit Farbmonitor, super Spielen und Programmen, Lernsoftware, Fachliteratur, Maus, Joystick, Vokabeltrainer usw. Alles in bestem Zustand. Preis: 1450 DM, Tel: 0751/52057

Zu verkaufen: Festplatte Tandon 21 MB, 150 W Einbaunetzteil; 6/10 Mhz Motherboard 80286; 2 Combicontroller; Computerhefte Chip, DosTrend, DER; Disks Preise auf Anfrage ab 17 Uhr. S. Schradt, Zum Markt 6, 5353 Mechernich

Verk. 386-SX 16 MGH 1 MB 40 MBHD 5,25 + 3,5 Floppies / 1200 DM Axel Krämer, Gartenste. 49, 8551 Unterlindelbach-Igensdorf

Verkaufe Atari ST, 1 MB + Floppy SF 314 und SF 354 + s/w Monitor ü Farbmonitor + Maus + 2 Joysticks + Handbücher + Pro Sound Designer + orig. Programme. VB: 1000 DM, Tel: 17.30 - 18.30 Uhr 07263/6874

Verkaufe C64 + 1541 + Drucker + Grünmonitor, Topzustand, komplett mit Maus, 2 Joysticks und vielen Spielen für 850 DM, außerdem Gameboy + Batterieset + Spiele für 220 DM, Tel: 0203/761495

CBM Amiga, gut erhalten inkl. Genius-Maus, Pad, 2 Joysticks: (1 Comp. Pro u. 1 metall. Joyboard, 100 Disketten, 6 Originale (Advent. u. Rollensp.) nur 600,- (NP 1400,-) Tel: 06531/2688 (Marco)

Atari 1040 ST (1,5 J.), Farbmonitor SC 1224 (1 J.), über 60 Originalspiele, Soundprg, Maus, Joystick wegen Systemwechsel DM 1300 ! Tel: 06271/71348

Verkaufe A500 m. Kick 2.0, 1084 S, 20 MB HD A590, 2. LW., 2 MB RAM, super Software z.B. Railroad, Falcon, Larry 3, Beckertext 2, viele Bücher (NP 4000) VB 2400 DM 05164/761 Ingo

Amiga 500 + 1 MB Uhr abs. + 2. Laufw. + Mon 1084S + Joyst. + Maus + reichl. Disk + Origi Sp. + Lit. FP 1300 DM, C64 II + 1541 II + Dru MPS 803 + Disks + Zubehör FP 400 DM W.Schwab, Lichtenbergerstr. 38, 4019 Monheim, Tel: 02173/31558

TOPSOFT GbR
IHR SOFTWARE-PARTNER
für folgende Rechner und Videosysteme
AMIGA
C-64 / C-128
SCHNEIDER CPC
ATARI ST
SEGA MEGA DRIVE
SEGA MASTER SYSTEM
CDTV
ATARI LYNX
GAME GEAR
HAND HELDS

SUPER PUBLIC - DOMAIN für AMIGA und C-64/128

GRATISLISTE SOFORT ANFORDERN
COMPUTERTYP ANGEBEN

Außerdem: Leerdisketten - Joystick's
Komplettlösungen
C-64 Cartridges

Firma
TOPSOFT GbR
Postfach 4
8133 Feldafing
Telefon 08157/3428 · Telefax 08157/4408

TO BE ON TOP IS OUR JOB

Verkaufe PC-Engine CD-ROM + Trafo + 4 CD Games (Death Bringer, Final Zone 2, Fighting Street, Wonder Boy 3) und das Game Ninja Warriors (Jucard) für nur 550 DM, Tel: 02861/1544 ab 16.00 Uhr

Computerfreaks aufgepaßt! Verkaufe wegen Systemwechsel meinen C64 mit Floppy, Datasette und 4 Spielcaseten, ca. 70 Disks und ein Modul mit weiteren 3 Spielen. Ruft an:07223/1076 (Marcus)

Verk. A500, 1 MB, Philips Monitor, 2. Laufwerk, 11 Originalspiele, Disketten, 1 Diskettenbox, 4 Spieler-Adapter, X-Copy mit Hardware, Computerzeitschriften, Mouse, Bücher, VB: 1600 DM, Tel: 07231/467760

Commodore Amiga 1000 2 x 3,5" LW, Farbmonitor 1881, Midi-Schnittstelle, Zubehör, mit sehr viel Software, 2 Mäuse, für 900,- DM VB. Tel: 05651/809-376 bis 17.00 Uhr, ab 18.00 Tel: 05651/40655

Atari ST, 1 MB RAM, SM 124 Monitor, 720 K-, 360 K-Floppy, 16 Mhz-AT-Emulator ATOnce-Plus, viele große Original-Spiele, alles zusammen nur 600,- DM. Tel: 04122/82822

Amiga 500, 1 MB RAM, Farbmonitor, 2. LW, Computerschrank, Bücher, Original-Software, 210 Disketten zu verkaufen, 1000 DM VHB, 06126/4815, 6274 Hünstetten-Kes.

Amiga 500 + 1 MB Uhr abs. + 2. Laufw. + Mon 1084S + Joyst. + Maus + reichl. Disk + Origi Sp. + Lit. FP 1300 DM, C64 II + 1541 II + Dru MPS 803 + Disks + Zubehör FP 400 DM W.Schwab, Lichtenbergerstr. 38, 4019 Monheim, Tel: 02173/31558

Verschiedenes

Verkaufe Lösungshefte zu: Larry I-V, Space Quest I-IV, King's Quest I-V, PQ I-III, Monkey Island I + II, Preis 10 DM pro Heft + 3 DM Porto. Tel: 0511/726079

100 DM täglich! Genialer Nebenverdienst für jedermann von zu Hause aus. Infos gegen frankierten Rückumschlag von Stephan Richter, Baumgartenstr. 20, 4630 Bochum 6

DOUBLE TROUBLE - der Mega-Drive Club f. alle Wesen! Bieten Clubzeitung, Tips, Kontakte, Neuigkeiten etc.. Gut leben hat endlich einen Namen: DOUBLE TROUBLE! 030/6849816

Verkaufe gut erh. ASM-Hefte: Kompl. Jahrgänge 87 / 88 / 89 für jeweils 30 DM Jahrg. 1991 40 DM, ASM-Special 1-5 für 20 DM, ASM 1/91 + 9/91 8 DM. Tel: 09708/1225, Freitag nach 14 Uhr.

100 DM täglich! Genialer Nebenverdienst für jedermann von zu Hause aus. Infos gegen frankierten Rückumschlag von Stephan Richter, Baumgartenstr. 20, 4630 Bochum 6

***** Schweiz ***** Eines der besten Briefspiele hat noch freie Plätze. Interesse? Infoheft gratis bei: Rainer Leis, Postfach 118, CH-3920 Zermatt

Suche Animationen für Musikvideo! Es lohnt sich! Suche auch Grafiker für Amiga-Spiel. Mache Fanzine über elektronische Musik! Chris 0251/212032, ab 20.00 Uhr

Unicorn-Club Für alle PC- und Amiga-Freaks. Siehe auch im Feedback. Infos und Mitgliedsantrag gegen Rückporto bei: Unicorn, T.Hasenbein, Hernerstr. 277, 4630 Bochum 1 *

Verkaufe Lösungshefte zu: Larry I-V, Space Quest I-IV, King's Quest I-V, PQ I-III, Monkey Island I + II, Preis 10 DM pro Heft + 3 DM Porto. Tel: 0511/726079

Verkaufe Liste mit Adressen von über 150 Zeitschriften aus dem In- und Ausland in denen man kostenlos inserieren kann für nur 5 DM (bar/Scheck). Lothar Tenzer, Am Mühlenbach 2, 5138 Heinsberg.

Hast Du Geldprobleme? Möchtest Du etwas nebenbei verdienen oder Dein Taschengeld aufbessern? Dann schicke mir 10 DM und Du bekommst Deine Info! Andreas Scholz, 4100 Duisburg 12, Schliemannstr. 17

***** Schweizer-Multi-Box-Datacomm** *** 16 Linien, 4,8 Giga-Byte-Programm Angebot, u.v.m... Schweizer wählen 061/311.91.93, Ausländer wählen 0041/613119193

Billigwaren-Einkaufsführer/ Waren aller Art spottbillig kaufen. Diese Broschüre enthält 800-900 Firmenadressen, wo sie Waren spottbillig kaufen können. Electronic, Kleidung etc. Info bei: Alexander Gab, Breslauer Str. 20, 6473 Gedern, Privat - bitte schr.

Suche * Suche * Suche Famicom + Spiele * Mega Drive + Spiele * Sega Master System + Spiele * Nintendo + Spiele * Neo Geo + Spiele * Tel: 04521/71497 / 17 - 22 Uhr *

Amberstar Rollenspieler gesucht! Wer auch gerade durch die Dungeons irrt, sollte mir zwecks Erfahrungsaustausch schreiben: Guido Jenderwy, Heckenweg 1, 4934 Horn 1

Hab ca. 260 Lösungen (+ Karten) + Anleitungen + Codes für alle Systeme!! Schnell + billig!! Preise: 1-7 DM. Info gg. frank. Rückumschlag bei: R.Martini, Ostwall 3, 4600 Dortmund 1

Verkaufe TV-Modulator für Amiga 500/2000 + Anleitung zu Powermonger: TV-M. 30 DM, Anl. (50 S.) 20 DM, melden bei Frank Cornelius, Emscherstr. 15, 3300 Braunschweig

**** PC ** Unicorn-PD-Club** jetzt endlich auch auf dem PC. Weiterhin aber auch noch auf dem Amiga. Info gegen Rückporto bei: *Unicorn-PC, T.Hasenbein, Hernerstr. 277, 4630 Bochum 1

Game-Gear Endlich ist er da: "Der 1. offizielle Game-Gear Club!!" Mit kostenlosem Modulverleih, Kleinanzeigen, Tests, News, Umfragen usw. Erstausgabe des Clubmags "Sonic" 3 DM / M.Kipp / Roonstr. / 3200 Hildesheim

***** Schweizer-Multi-Box-Datacomm** *** 16 Linien, 4,8 Giga-Byte-Programm Angebot, u.v.m... Schweizer wählen 061/311.91.93, Ausländer wählen 0041/613119193

Wir suchen Mitspieler für Briefspiele! Info: Andrea Viehl, Gartenweg 15 a, 6301 Reiskirchen/Ettingshausen

Verkaufe 7 ASM-Normal-Poster + 14 ASM-Super-Poster + 60 ASM-Software-Biblithek-Game-Karten + 24 ASM-Postkarten (Game-Motive) für 60 DM + Porto, Tel: 02104/76910

Hab ca. 260 Lösungen (+ karten) + Anleitungen + Codes für alle Systeme!! Schnell + billig!! Preise: 1-7 DM. Info gg. frank. Rückumschlag bei: R.Martini, Ostwall 3, 4600 Dortmund 1

Markt

Top Nebenjob! In freier Zeiteinteilung v. zu Hause aus. Top Verdienst, auch für Jugendliche! Info gg. frank. Rückumschlag von: L.Gudat, Hauptstr. 43, O-7551 Butzen

Geld verdienen von zu Hause aus! Leichte Tätigkeit! Computer einsetzbar! Info gegen 1 DM Rückporto. Sascha Weyer, Am Gasthausdamm 2 a, 4450 Lingen. Es lohnt sich!

Die andere Art reich zu werden! Mit dem Konzept der '90er Jahre. Info gegen 5 DM bei Marc Nicastro, Steinhübel 13, 6650 Homburg.

****Programmierer-Team sucht Top-Programmierer (Assembler + C)** on Amiga für die Entwicklung von sehr hochwertiten Spielen. Barki, Bergstr. 218, 4370 Marl**

Top Nebenjob! In freier Zeiteinteilung v. zu Hause aus. Top Verdienst, auch für Jugendliche! Info gg. frank. Rückumschlag von: L.Gudat, Hauptstr. 43, O-7551 Butzen

Geld verdienen von zu Hause aus! Leichte Tätigkeit! Computer einsetzbar! Info gegen 1 DM Rückporto. Sascha Weyer, Am Gasthausdamm 2 a, 4450 Lingen. Es lohnt sich!

Die andere Art reich zu werden! Mit dem Konzept der '90er Jahre. Info gegen 5 DM bei Marc Nicastro, Steinhübel 13, 6650 Homburg.

****Programmierer-Team sucht Top-Programmierer (Assembler + C)** on Amiga für die Entwicklung von sehr hochwertiten Spielen. Barki, Bergstr. 218, 4370 Marl**

Top Nebenjob! In freier Zeiteinteilung v. zu Hause aus. Top Verdienst, auch für Jugendliche! Info gg. frank. Rückumschlag von: L.Gudat, Hauptstr. 43, O-7551 Butzen

Geld verdienen von zu Hause aus! Leichte Tätigkeit! Computer einsetzbar! Info gegen 1 DM Rückporto. Sascha Weyer, Am Gasthausdamm 2 a, 4450 Lingen. Es lohnt sich!

Die andere Art reich zu werden! Mit dem Konzept der '90er Jahre. Info gegen 5 DM bei Marc Nicastro, Steinhübel 13, 6650 Homburg.

COMPY SHOP
... FÜR DEN COMPUTER ZUHAUS

AMIGA	PC
ULTIMA 6 ... 79.95DM	STAR TREK 25.AN...89.95DM
REACH F. T. SKYS...99.95DM	HARPOON...109.95DM
HARPOON...89.95DM	HARPOON EDITOR...49.95DM
HARP. BATTLES. 3...44.95DM	HARP.BATTLES. 3...44.95DM
HARP. BATTLES. 4...44.95DM	HARP. BATTLES. 4...44.95DM
BLACK CRYPT...69.95DM	MAGIC CANDLE II ...89.95DM
CASTLES...79.95DM	LORD O.T.RINGS II...79.95DM
SHUTTLE...129.95DM	FLAMES O. FREE...109.95DM
CONAN (Dtsch.)...89.95DM	CIVILISATION (D)...109.95DM
FLOOR 13...79.95DM	REALMS...89.95DM
SPIRIT O. EXCALIB...79.95DM	SHUTTLE...139.95DM
PANZER BATTLES...69.95DM	SUPER SPACE INV...79.95DM
COVERT ACTION...89.95DM	TILT...79.95DM
AGONY...69.95DM	TOP GUN...79.95DM
MONSTERPACK 2...69.95DM	ULTIMA 7...109.95DM
AIR SUPPORT...69.95DM	MAGIC GARDEN...69.95DM
LORD O.T.RINGS...79.95DM	SON OF ZEUS...69.95DM

COMPY-SHOP
Missundestr. 48
W-4600 Dortmund 1
Tel.:0231-818023

Tausch

Amiga Suche Tauschpartner. Habe das neueste und suche es (auch Sekas-Demos etc) Auch Anfänger Call: 0424/486699

Tausche meinen C64 II + Floppy + Zubehör + Top Originalspiele gegen Sega Mega D. od. Game G. (nur neuwertig) wenn mögl. mit Spielen. Tel: ab 16 Uhr, 07156/39645

Biete: ASM 88: 1, 2, 4, 7, 9, 0, N, D - 89: 1, 2, 3, 4, 5, 7, 9, 0, N, D - 90: 3 - 91: 1-ASM Spez: 2, 3, 4, 5, 6, 8, 11 - Powerplay; 89: 8 - 90: 4 - 91: 2 - Suche: PP: 90: 5 + 8, N, D, 91: 5 - 92: 1 - ASM: 91: 4, 5, 7 - 92: 1 Kemmlage, Tel: 07836/2432

Amiga Suche Tauschpartner. Habe das neueste und suche es (auch Sekas-Demos etc) Auch Anfänger Call: 0424/486699

*****Suche Amiga & MS-DOS Anfänger für Erfahrungs- und Programmaustausch.** Schickt Eure Listen bzw. fordert meine an: Tom Beisser, PF 142, A-1140 Wien***

Amiga Suche Tauschpartner. Habe das neueste und suche es (auch Sekas-Demos etc) Auch Anfänger Call: 0424/486699

Suche 100% Tauschpartner für PC Programme Koch Michael, Höhenstr. 16 d, A-6020 Innsbruck, Austria

Amiga Suche Tauschpartner. Habe das neueste und suche es (auch Sekas-Demos etc) Auch Anfänger Call: 0424/486699

Suche Tauschpartner f. Amiga: Suche neueste Soft, habe z.B. Larry 5 und viel mehr. Schreibt an: Josef Riß, Am Gugenberg 1, 8852 Walterdorf, Tel: 08276/639 ab 18 Uhr

Su. Tauschpartn. f. Advent. Games (Sierra, Lucasf. ua) auch preisw. Kauf. Tel: Ost-Bln. 4807-2524 (Tag) F. Zitterbart, Tollerstr. 32, O-1106 Berlin

Suche Tauschpartner auf dem PC Schickt Eure Liste an: Nikolic Tini, Hans Böckler Str. 139, 5030 Hürth

Amiga Suche Tauschpartner. Habe das neueste und suche es (auch Sekas-Demos etc) Auch Anfänger Call: 0424/486699

VHS-Video!! Habe / Suche / Tausche Neueste Filme auf VHS-PAL, Englisch oder deutsch gesprochene (auch NT SC Norm) Anruf genügt, öfters probieren, Tel. 0041-36-451397

Suche Tauschpartner für ST J. Schröder, Am Salpeterberg 1, O-5061 Erfurt

*****Suche Amiga & MS-DOS Anfänger für Erfahrungs- und Programmaustausch.** Schickt Eure Listen bzw. fordert meine an: Tom Beisser, PF 142, A-1140 Wien***

Amiga Suche Tauschpartner. Habe das neueste und suche es (auch Sekas-Demos etc) Auch Anfänger Call: 0424/486699

Suche Tauschpartner fürs Famicom/ Mega D. / Master / PC-Engine / GG / GB / Lynx / Neo Geo. Verkaufe auch Module. A.Bender, Meinsdorfer Weg 30, 2420 Eutin. Tausche evtl a. Konsolen

Austria! Suche Tauschpartner für A500 schreibt an: Walter Hudjet, E-Werkstr. 57, A-4840 Vöcklabruck. Nur Österreicher!!

Suche Tauschpartner für C64 Bin IBM-Einsteiger und suche Software. Außerdem eine VGA-Karte (zahle bis zu 70 DM) Suche billigen A500. Listen und Angebote an: Jörg Fischer, Fraffeler Berg 6, 4793 Büren 2

Suche zuverl. Tauschpartner für Amiga zwecks Erfahrungsaustausch. Tausche PD-Soft Spiele. Rolf Frerichs, Hubertusweg 19, 2878 Wildeshausen

Amiga! Suhe Kontakte für Softwaretausch, bevorzugt Demos + Adventure. 100% Diskretion - write or call!! Tobias Reiske Westfalenstr. 59, 4530 Ibbenbüren, Tel: 05451/15366

VHS-Video!! Habe / Suche / Tausche Neueste Filme auf VHS-PAL, Englisch oder deutsch gesprochene (auch NT SC Norm) Anruf genügt, öfters probieren, Tel. 0041-36-451397

PC: Tausche Ultima 6 + North and South gegen Ghengis Khan. Volker Weinandy, Höhenstr. 10, 6101 Modautal

Achtung Suche zuverl. Tauschp. auf'm 64er. Alte u. neue Games. Schnelle 100%ige Antwort. Schickt Liste an: Andre Heiss, Büttjebüllerkirchenweg 13, 2251, W-Bordelum (no Loosers)

TERMINE

Die ASM-Ausgabe 6/92 erscheint
am 08. Mai 1992

Anzeigenannahmeschluß
für die Ausgabe 7/92 ist der
23. April 1992

TERMINE

Wir bitten unsere ausländischen Kunden,

ihre Zahlungen **per Überweisung** an das Postgiroamt Frankfurt zu leisten oder mit **Euroscheck** zu begleichen!

Bankverbindung:
Empfänger: Tronic-Verlag
Institut: Postgiroamt Frankfurt
BLZ: 500 100 60
Kto.-Nr. 24435-603

Amiga Suche Tauschpartner. Habe das neueste und suche es (auch Sekas-Demos etc) Auch Anfänger Call: 0424/486699

Tausche meinen C64 II + Floppy + Zubehör + Top Originalspiele gegen Sega Mega D. od. Game G. (nur neuwertig) wenn mögl. mit Spielen. Tel: ab 16 Uhr, 07156/39645

Biete: ASM 88: 1, 2, 4, 7, 9, 0, N, D - 89: 1, 2, 3, 4, 5, 7, 9, 0, N, D - 90: 3 - 91: 1-ASM Spez: 2, 3, 4, 5, 6, 8, 11 - Powerplay; 89: 8 - 90: 4 - 91: 2 - Suche: PP: 90: 5 + 8, N, D, 91: 5 - 92: 1 - ASM: 91: 4, 5, 7 - 92: 1 Kemmlage, Tel: 07836/2432

Amiga Suche Tauschpartner. Habe das neueste und suche es (auch Sekas-Demos etc) Auch Anfänger Call: 0424/486699

*****Suche Amiga & MS-DOS Anfänger für Erfahrungs- und Programmaustausch.** Schickt Eure Listen bzw. fordert meine an: Tom Beisser, PF 142, A-1140 Wien***

Amiga Suche Tauschpartner. Habe das neueste und suche es (auch Sekas-Demos etc) Auch Anfänger Call: 0424/486699

Suche 100% Tauschpartner für PC Programme Koch Michael, Höhenstr. 16 d, A-6020 Innsbruck, Austria

---

Amiga Suche Tauschpartner. Habe das neueste und suche es (auch Sekas-Demos etc) Auch Anfänger Call: 0424/486699

Suche Tauschpartner f. Amiga: Suche neueste Soft, habe z.B. Larry 5 und viel mehr. Schreibt an: Josef Riß, Am Gugenberg 1, 8852 Walterdorf, Tel: 08276/639 ab 18 Uhr

---

Su. Tauschpartn. f. Advent. Games (Sierra, Lucasf. ua) auch preisw. Kauf. Tel: Ost-Bln. 4807-2524 (Tag) F. Zitterbart, Tollerstr. 32, O-1106 Berlin

---

Suche Tauschpartner auf dem PC Schickt Eure Liste an: Nikolic Tini, Hans Böckler Str. 139, 5030 Hürth

---

Amiga Suche Tauschpartner. Habe das neueste und suche es (auch Sekas-Demos etc) Auch Anfänger Call: 0424/486699

VHS-Video!! Habe / Suche / Tausche Neueste Filme auf VHS-PAL, Englisch oder deutsch gesprochene (auch NT SC Norm) Anruf genügt, öfters probieren, Tel. 0041-36-451397

Suche Tauschpartner für ST J. Schrödter, Am Salpeterberg 1, O-5061 Erfurt

---

*****Suche Amiga & MS-DOS Anfänger für Erfahrungs- und Programmaustausch.** Schickt Eure Listen bzw. fordert meine an: Tom Beisser, PF 142, A-1140 Wien***

Amiga Suche Tauschpartner. Habe das neueste und suche es (auch Sekas-Demos etc) Auch Anfänger Call: 0424/486699

Suche Tauschpartner fürs Famicom/ Mega D. / Master / PC-Engine / GG / GB / Lynx / Neo Geo. Verkaufe auch Module. A.Bender, Meinsdorfer Weg 30, 2420 Eutin. Tausche evtl a. Konsolen

---

Austria! Suche Tauschpartner für A500 schreibt an: Walter Hudjet, E-Werkstr. 57, A-4840 Vöcklabruck. Nur Österreicher!!

Suche Tauschpartner für C64 Bin IBM-Einsteiger und suche Software. Außerdem eine VGA-Karte (zahle bis zu 70 DM) Suche billigen A500. Listen und Angebote an: Jörg Fischer, Fraffeler Berg 6, 4793 Büren 2

Suche zuverl. Tauschpartner für Amiga zwecks Erfahrungsaustausch. Tausche PD-Soft Spiele. Rolf Frerichs, Hubertusweg 19, 2878 Wildeshausen

---

Amiga! Suhe Kontakte für Softwaretausch, bevorzugt Demos + Adventure. 100% Diskretion - write or call!! Tobias Reiske Westfalenstr. 59, 4530 Ibbenbüren, Tel: 05451/15366

VHS-Video!! Habe / Suche / Tausche Neueste Filme auf VHS-PAL, Englisch oder deutsch gesprochene (auch NT SC Norm) Anruf genügt, öfters probieren, Tel. 0041-36-451397

PC: Tausche Ultima 6 + North and South gegen · Ghengis Khan. Volker Weinandy, Höhenstr. 10, 6101 Modautal

---

Achtung Suche zuverl. Tauschp. auf'm 64er. Alte u. neue Games. Schnelle 100%ige Antwort. Schickt Liste an: Andre Heiss, Büttjebüllerkirchenweg 13, 2251, W-Bordelum (no Loosers)

Amiga Suche Tauschpartner. Habe das neueste und suche es (auch Sekas-Demos etc) Auch Anfänger Call: 0424/486699

Tausche meinen C64 II + Floppy + Zubehör + Top Originalspiele gegen Sega Mega D. od. Game G. (nur neuwertig) wenn mögl. mit Spielen. Tel: ab 16 Uhr, 07156/39645

Biete: ASM 88: 1, 2, 4, 7, 9, 0, N, D - 89: 1, 2, 3, 4, 5, 7, 9, 0, N, D - 90: 3 - 91: 1-ASM Spez: 2, 3, 4, 5, 6, 8, 11 - Powerplay; 89: 8 - 90: 4 - 91: 2 - Suche: PP: 90: 5 + 8, N, D, 91: 5 - 92: 1 - ASM: 91: 4, 5, 7 - 92: 1 Kemmlage, Tel: 07836/2432

Amiga Suche Tauschpartner. Habe das neueste und suche es (auch Sekas-Demos etc) Auch Anfänger Call: 0424/486699

*****Suche Amiga & MS-DOS Anfänger für Erfahrungs- und Programmaustausch.** Schickt Eure Listen bzw. fordert meine an: Tom Beisser, PF 142, A-1140 Wien***

Amiga Suche Tauschpartner. Habe das neueste und suche es (auch Sekas-Demos etc) Auch Anfänger Call: 0424/486699

Suche 100% Tauschpartner für PC Programme Koch Michael, Höhenstr. 16 d, A-6020 Innsbruck, Austria

---

Amiga Suche Tauschpartner. Habe das neueste und suche es (auch Sekas-Demos etc) Auch Anfänger Call: 0424/486699

Suche Tauschpartner f. Amiga: Suche neueste Soft, habe z.B. Larry 5 und viel mehr. Schreibt an: Josef Riß, Am Gugenberg 1, 8852 Walterdorf, Tel: 08276/639 ab 18 Uhr

---

PLATZ-FÜLLER

DAS IST JA WOHL DER GIPFEL! GELINDE GESAGT EINE UNVERSCHÄMTHEIT! - MEIN LESERBRIEF IST WIEDER NICHT IN DER NEUEN ASM!

WORÜBER HAST DU DENN EINEN LESERBRIEF GESCHRIEBEN.....?

BRUMM!

ICH HAB' MICH DARÜBER BESCHWERT, DASS DIE VIELZUVIELE VÖLLIG SINNLOSE LESERBRIEFE ABDRUCKEN......!

Gewerbliche Kleinanzeigen

CITY-DESIGNER

STRATEGIESPIEL FÜR AMIGA & PC

Bauen Sie die Stadt ihrer Träume und werden Sie Bürgermeister

- 2–4 Spieler
- Auswahl aus über 75 Gebäuden
- Über 75 unvorhergesehene Ereignisse
- Telefonanrufe
- Zeitungsberichte

Und das Ganze gibt's für

NUR 25,–

Bei: **KOALA-SOFT**
Andreas Masur
Allensteiner Str. 3
D-4460 Nordhorn
Tel.: 0 59 21/7 30 06

Versand per Nachnahme, Vorauskasse oder auf Rechnung !!

LOGI SCANMAN 32

Max. Auflösung: 100–400 dpi, Graustufen: 32 und lineart (s/w), Systemanforderungen: Atari ST(E)/TT, Macintosh, Commodore Amiga 500, 2000, 3000, PC, XT, AT und PS/2 bis Modell 30, Lieferumfang: Steckkarte bzw. Interface, Software und Netzteil (komplett anschlußfertig)

Diese Anzeige ist mit Hilfe des ScanMan plus entstanden!

Preise:
ST(E)/TT Version: **548,00**
Amiga Version: **548,00**
PC Version: **398,00**

Handscanner mit 256 Graustufen auf Anfrage!

Tools That Power The Desktop

MICRO ROBERT
KERNERSTRASSE 5
6924 NECKARBISCHOFSHEIM
TELEFON (07263) 64552

C 64 PUBLIC DOMAIN SOFTWARE

Super preiswert!

PD-Shop
P.O. Box 47
3505 Gudensberg
Katalog gratis!

14 PD Spiele
für AMIGA
(3 Disketten)

nur 10,– DM
incl. Versand

nur per Vorauskasse
(Schein/Scheck)

HOBBY-COMPUTER-SHOP
Peter Schulemann
Kreuzstraße 36
7850 Lörrach
Tel. 07621/2662

* * * * * * * * *

Gewerbliche Kleinanzeigen

sind **günstiger** als Sie denken !

Nutzen Sie diesen Platz für **Ihre** Werbung !

(Die Kleinanzeigenkarte für Ihren Auftrag finden Sie am Ende des Heftes)

* * * * * * * * *

Einmal der Böse sein

mit Int. Brett- & Rollenspiele
Science Fiction Fantasy
Zinnminiaturen & Zubehör
Versandkatalog gegen 2,50 DM in Briefm.

Fantasy-Versand
Teichweg 6 3550 Marburg

C-64:

43-Spiele-Pack für 10,–

Wir bieten auf 6 Diskseiten 43 ausgesuchte C-64-PD-Spiele (aus allen Bereichen: Action, Arcade, Strategie, Wirtschafts-simulation) für nur **10,– DM** (Vorkasse: keine Versandkosten!; Nachnahme: +6,50) »Desweiteren bieten wir ein Anwenderpack u. ein Lernpack für je **10,– DM ...** Fordern Sie auch unseren **kostenlosen** PD-Gesamt-Katalog '92 an. Er umfaßt 950 Disknr. (»8500 Programme !) für C-64 und teilw. C-128 – ein Muß für jeden Computerfan! »Eine Disknr. kostet bei uns übrigens nur zw. 1,30 DM und 1,65 DM!

Stonysoft
Beethovenstr. 1
W-8943 Babenhausen
– 08333/1275 –

NEWS SOFTWARE

Wir führen Spiele und Zubehör für

AMIGA CDTV PC ATARI ST C64

News Software GmbH
Birkenstraße 42
4000 Düsseldorf 1

☎ 0211/6790925 o. 0211/676201
Telefax 0221/671544
Bitte nur Händleranfragen!!

Bunte Qualitätsdisketten!
Bringen Sie Farbe ins Spiel!

5,25" Disk 1,20

PD-Service
Box 1234
7443 Frickenhausen

****Die Preisbrecher****

Soft- und **Hardware** für **alle Systeme!**

z.B.: Secret of Monkey Isl. II:
(DV Amiga + PC) **nur 79,–** /
512 KB + Uhr (A500) **nur 79,–** /
AT-Bus HD 210MB **nur 989,–**
Gratisinfo anfordern bei:

Datrex Computerservice
Blindschacht 16
4390 Gladbeck
Tel: 0 20 43/3 45 32 (24h)

N.C.S EDV-Technik
Bottroper Str. 12
4650 Gelsenkirchen
Tel: 02 09/51 34 73 (24h)

**** System angeben****

Lernprogramme

Rechen-, Geometrie-, Vokabel-, Grammatiktrainer (deutsch, engl., franz., span., ital., lat.)

ab 9 DM

Gratisinfo von:
I. Thurm
Postfach 1671
7060 Schorndorf
Tel. 07181/21709

EDV-Service Ammersbek

Wir führen Shareware & PD für PC/XT/AT wie z.B. für

- Windows
- Soundblaster
- Spiele
- Deutsche
- Utilities
- Erotik u.v.m.

Wir führen auch kommerzielle Spiele

NEU! Soundblasterkarten ab DM 298,-

Info-Disk gratis bei

Ulrich Peemöller
Postfach 11 34
W-2075 Ammersbek
Tel. 040/6045864
Fax 040/6046690

T-Shirt Drucke

auf weißen T-Shirts vollfarbig nach eurem Farbfoto
inkl. T-Shirt

DM 28

Nachnahme oder Vorkasse. Keine Versandkosten.
Wir drucken nur copyrightfreie Vorlagen!

h.o.t. color copy GmbH
Birkenstraße 42
4000 Düsseldorf 1

SCHON PROBIERT?
GÜNSTIG + SCHNELL!

C-64/128 AMIGA IBM/PC
Software Hardware
C64-PD Zubehör

Fordern Sie noch heute unser neuestes GRATISINFO kostenlos und unverbindlich an!

Bitte Computertyp angeben!

DATA HOUSE SOFTWARE
Husumer Str. 13
3502 Vellmar
HOTLINE 05 61/82 48 46

Hard- und Software für Amiga und *Neu* CDTV

PROGRAMMVERLEIH FÜR:
AMIGA • PC • C-64 • GAME BOY

CDTV

Gebrauchtcomputer An- und Verkauf
Public-Domain für Amiga und PC

ML Computer
IM RING 29 • 4130 MOERS 3 • TEL: 02841-42249

MLC

Gewerbliche Kleinanzeigen

Computerspiele * Telespiele
Handhelds * Zubehör * Joysticks

MAGIC
COMPUTERSPIELE

Breitenfeldstr. 46 * 8540 Schwabach 7
Tel. 0911/640241 * Fax 0911/647895

Versandbestellung 24 Std.

Versand auf Rechnung
Erstlieferung per Nachnahme.
Lieferung portofrei.

Lieferung meist innerhalb
24 Stunden !!!

Sofort kostenlose Preisliste anfordern.
Bitte Computertyp angeben.

P.S. Preisgünstige Spiele gibts bei uns immer !!!

C-64 PD-Soft/5000 PRGs.
Liste + Demo gegen
DM 5,– Briefm. bei

Mikrodata,
Pestalozzistr. 46/1,
8000 München 5

ATARI LYNX II. Enjoy Super Full Color Video Game Action Wherever You Go! Blue Lightning Demo Included 199.95

LYNX

A.P.B.	NEU	1 Spieler	79.00
AWESOME GOLF	NEU	1–4 Spieler	79.00
BILL & TED'S EXC. ADVENTURE	NEU	1 Spieler	79.00
BLOCK OUT		1 Spieler	79.00
BLUE LIGHTNING		1 Spieler	69.00
CALIFORNIA GAMES		1–2 Spieler	79.00
CHECKERED FLAG	NEU	1–6 Spieler	69.00
CHIPS CHALLENGE		1 Spieler	69.00
ELECTROCOP		1 Spieler	69.00
GATES OF ZENDOCON		1 Spieler	69.00
GAUNTLET		1–4 Spieler	79.00
HARD DRIVIN'	NEU	1 Spieler	79.00
ISHIDO	NEU	1 Spieler	79.00
KLAX		1 Spieler	79.00
MS. PACMAN		1 Spieler	79.00
NINJA GAIDEN	NEU	1 Spieler	79.00
PACLAND		1 Spieler	79.00
PAPERBOY		1 Spieler	79.00
RAMPAGE		1–4 Spieler	79.00
ROAD BLASTERS		1 Spieler	79.00
ROBO SQUASH		1–2 Spieler	69.00
ROBOTRON	NEU	auf Anfrage	
RYGAR		1 Spieler	79.00
SCRAPYARD DOG	NEU	1 Spieler	69.00
SHANGHAI		1–2 Spieler	79.00
SLIME WORLD		1–8 Spieler	69.00
S.T.U.N. RUNNER	NEU	1 Spieler	79.00
TURBO SUB	NEU	1–2 Spieler	69.00
TOURNAMENT CYBERBALL	NEU	1–4 Spieler	79.00
ULTIMATE CHESS CHALLENGE		auf Anfrage	
VIKING CHILD	NEU	1 Spieler	79.00
WARBIRDS		1–4 Spieler	69.00
XENOPHOBE		1–4 Spieler	79.00
ZARLOR MERCENARY		1–4 Spieler	69.00

Adapter 34.95, Netzgerät 24.95 DM, Tasche ab 24.95 DM. Aktuelle Spiele auf Anfrage! Der Versand erfolgt innerhalb von 24h.

MICRO ROBERT
KERNERSTRASSE 5
6924 NECKARBISCHOFSHEIM
TELEFON (07263) 64552

Public Domain ab DM 0,98

AMIGA-C64-ATARI-PC-XT/AT

Katalog gratis, 1,- DM Porto

R.U.F. Computer
Postfach 23 65
W-8228 Freilassing

ENDLICH!
SCANWORKS JUNIOR
für den PC

Rasterbild ade. SCANNEN in 64 Graust. Fotoqualität in Echtzeit. Super Bild verw./bearb. Für viele Scanner geeig. Sie werden begeistert sein.

INFO
GEBAUER
Tel./BTX 02 11/30 92 33

Die Spielburg
Große Auswahl für Amiga, Atari und IBM

6520 Worms
Friedrich-Ebert-Str. 1
Tel.: 06241/593763

SECOND-SOFT-LAND

Originalprogramme aus zweiter Hand nur für den

********* AMIGA *********

Wir haben ca. 600 Programme in unserem Angebot. Von Top aktuellen Programmen bis hin zu Oldies, bei uns finden Sie alles, und das zu fairen Preisen. Fordern Sie also gleich unsere kostenlose Preisliste an. Wir kaufen auch Originalprogramme an

SECOND-SOFT-LAND
Softwarevertrieb
Friedrichshofenerstr. 38
8070 Ingolstadt
Tel. 0841/81171

TEICHWEG 6 * 3550 MARBURG 7
TEL.(06421) / 481972 FAX 47526

PC *3.5" oder 5.25"*

Civilization	89.90
Conquests o.t. Longbow	89.90
Darklands	89.90
Elvira 2	89.90
Eye o.t. Beholder 2	79.90
Monkey Island 2	79.90
Ultima 7	89.90
Uncharted Waters	96.90
Wizardry 7	89.90

Amiga

Abandoned Places	74.90
Eye o.'t. Beholder 2	74.90
F 1 Grand Prix	76.90
Monkey Island 2	74.90
Might & Magic III	79.90
Populous 2	69.90

wir führen auch Software für
Atari-ST C-64 Mega-Drive & Game-Boy
Kostenlose Preisliste anfordern!

PLAYSOFT
Inh. Robert Elmshäuser

Computerspiele-verleih

für AMIGA, C64, IBM, ATARI ab 2,50 DM

CRAZY GAMES
2 x in

2300 Kiel 14
Kirchenweg 10a
Tel.: 0431/736723
und
Holtenauerstr. 237
Tel.: 337363
Telefax: 335717
und in
2353 Nortorf
Große Mühlenstr. 24
Telefon: 04392/4305

Auch Verkauf: Zu super Preisen!

NEU
SoftwareVertrieb

Programme für Amiga, IBM, C64, Atari und Video Games
Anwender-Spiele-Zubehör

Katalog gegen 1,- DM Rückporto !

SoftwareVertrieb
Südendstr. 6
8123 Peißenberg
TEL: 08803/3621
ab 16 UHR

SECONDHAND - SOFT - WORLD

"IHR AMIGA SPEZIALIST"
Ca. 600 gebrauchte Spiele
WIR BESORGEN (FAST) ALLES

Amiga + C64 ORIGINALPROGRAMME
aus zweiter Hand, immer aktuell und immer superpreiswert

NEU – BTX – ANBIETER – NEU
UNTER: ***SECONDHAND SOFT-WORLD #**

Ankauf von Orig. Hard- und Software
für Amiga und C-64
Katalog gegen 1,- DM Rückporto!
Bitte System angeben!!!

SECONDHAND - SOFT - WORLD
Kraiberg 45
8074 Gaimersheim
Tel.: 0 84 58 / 27 33

DOS-PD-SOFTWARE-PAKET

150 Programme **DM 75,90**
ca. 5000 Prgramme auf kostenl. Katalog-Disk bei

JBE
Tel.: 06 21/63 18 00
Fax:69 46 67

AMIGA
The Best of PD zum Sparpreis!

Katalogdiskette gg. 2,– DM bei:

Kai Lipphardt
Goethestr. 13
3507 Baunatal 1

ACHTUNG !
Bitte nicht lesen !

LYNX-SPIELE ab 59,90 DM
DER PREISHAMMER:
Toki 69,90 DM

LYNX-VERSAND
UDO OESTREICH
SCHEVENSTR. 24
4650 GELSENKIRCHEN
TEL: 02 09/20 72 22 ab 17 UHR

Public Domain & Shareware für MS-DOS

Fordern Sie unsere kostenlose Katalogdisk schriftlich an:

PD & SW Versand
Stroot & Deniz
Kirchdorferstr. 164
2102 Hamburg 93

KICK'N'RUSH
PC Bundesliga Simulation

Trainieren und managen Sie eine Mannschaft Ihrer Wahl durch die Höhen und Tiefen der Fußball-Bundesliga, des DFB- und des UEFA-Pokals.

* 1-9 Spieler
* Zweikampforientierte Simulation
* Spielanimation (VGA)!
* Taktische Spielanalyse
* Finanzmanagement, Transfermarkt, Statistik, usw.
* 1500 Spieler-Originalnamen
* Menügestützte Verwaltungsprogramme zur Datenpflege!
* komplette Maussteuerung

Original mit ausführlicher Anleitung DM 49,-, Demo DM 5,-, + VS, bei

SIM-SOFT
Klöppelweg 4
4600 Dortmund 1
Tel: 0231/1300350

BOMICO-GEWINN-SPIEL

GOLDRAUSCH DM 14.000,–

TOP TEN BOMICO

Platz	Titel	Genre	Systeme
1	Steigenberger Hotelmanager	Simulation	C-64, PC 3,5/5,25, Amiga
2	Shadowlands	Adventure	Amiga, ST
3	Conquestador	Simulation	C-64, PC 3,5/5,25, Amiga
4	Vroom	Autorennen	ST, Amiga
5	Alcatraz	Action	Amiga
6	Gobliins	Kombination	ST, PC 3,5/5,25, Amiga
7	WWF Wrestling	Sport	PC 3,5/5,25, Amiga
8	Aces of the Pacific	Simulation	PC 3,5/5,25
9	Soul Crystal	Adventure	Amiga, ST, PC 3,5/5,25, C-64
10	Wolfchild	Action	Amiga

SO GEHT'S:

- Tippe die Plätze 1–3 der Bomico-Hitliste vom nächsten Monat

Unter den richtigen Einsendern verlosen wir 7 x DM 100,– und 14 x DM 50,– Monat für Monat in den nächsten Ausgaben

Wer beim ASM-BOMICO-TIPPSPIEL mitmachen möchte, der schickt eine Postkarte (Kennwort: „Goldrausch") an die ASM, Tronic-Verlag, Postfach 870, 3440 Eschwege.

(Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter von Bomico Software und ASM können nicht teilnehmen!)

It's CeBit-Time

Hannover, 11.-18. März 1992. It's CeBit-Time. Ein Termin für ASM? Ja, auf jeden Fall, denn auch wenn der allergrößte Raum auf dieser Mega-Messe hochprofessionellen Dingen vorbehalten ist, findet sich an der einen oder anderen Ecke etwas, was zumindest für den Unterhaltungssektor bemerkenswert, wenn nicht gar wichtig ist. So wurden wir denn in Hannover fündig. Es folgt unser Bericht.

Mit Regen und Schnee gesegnet wurden die Dächer der zwanzig Messehallen, ebenso wie das Haupt so manchen über das Messegelände hastenden, mit Anzug und Koffer bestens ausgerüsteten Geschäftsmannes. So auch – mit einem kleinen Unterschied – unseres. Wir trugen keine Anzüge, hatten aber auch genug zu tun. Erstes Messeziel: Der Stand von **Commodore**.

Amiga 600 ist da

Neben diversen Kleinigkeiten fürs CDTV stand hier der neue Amiga 600/ Amiga 600 HD im Mittelpunkt unseres Interesses. Was erwartet den User? Nun, ins Auge sticht, daß der Zehnerblock verschwunden, das Gehäuse kräftig geschrumpft ist – man fühlt sich ein klein wenig an den C-64 erinnert. Das war's aber noch nicht. Die Typenbezeichnung 'HD' läßt drauf schließen: Dieser Amiga-Version wird komplett mit integrierter 2,5„-Harddisk geliefert. Speicherkapazitäten gehen hierbei von 20-120MB, BasisRAM ist mit einem MB gegeben.

Neu und ebenfalls interessant ist der an der linken Seite befindlich Einschub für MemoryCards, die bis zu 4MB Speicher fassen können – Eric Matthews und Mike Montgomery demonstrierten dies anhand der *Bitmap*schen *Chaos Engine*, die in einer weiteren Pre-Version auf Karte gezeigt wurde. Neue Grafikmodi (1280x256 (512 interlaced) Pixel in 4 Farben, 640x480 (960 interlaced) in 16 Farben und 1008x1024 nur in Graustufen mit Spezialmonitor) und ein Preis von ca. 850 Mark runden das Bild ab.

Neuer AdLib-Standard

Bei **AdLib** gab's die nun erhältliche, voll abwärtskompatible AdLib-Gold-1000-Soundkarte zu hören, welche in Verbindung mit dem *Dune*-Demo gezeigt wurde (siehe auch Kasten!). Herausragende Daten düfften hier die insgesamt 22 voneinander unabhängigen Stimmen sein, die die Karte mittels eines neuen, besseren FM-Chips und der nun enthaltenen Digi-Sound-Synthese zu

Wüstenritt

DUNE
– PREVIEW –

System: PC, geplant für: -, Hersteller: Virgin, Muster von: Hersteller.

Wenn sich zwei Giganten auf dem Computersektor zusammentun, darf man mit Fug und Recht etwas außergewöhnliches erwarten. Bei Dune handelt es sich um ein solches Superprodukt.

Das englische Softwarehaus **Virgin** ist es, das mit einem ganz besonderen Schmankerl auf der CeBIT aufwartete, und das nicht einmal auf einem eigenen Stand. Beim kanadischen Soundkarten-Hersteller **AdLib** konnte das Wunderwerk bestaunt werden: Dune, ein Adventure der Sonderklasse.

Frank Herberts Story vom Wüstenplaneten diente als literarische, der gleichnamige Film als optische Vorlage. Dementprechend üppig waren auch die ersten Bilder, die am AdLib-Stand Menschentrauben an die Monitore fesselten. Gigantische Sandwürmer wälzten sich durch die Dünen, schnelle Flugsequenzen führten über kraterartige Wüstenlandschaften, romantische Wasserspiegelungen bildeten einen krassen Kontrapunkt. Grafiken, bei denen man ins Träumen geraten konnte, schön animiert und dazu ein einfach umwerfender Sound. Die neue AdLib-Goldcard dokumentierte in beeindruckender Weise, welche Fähigkeiten in ihren neuen Chips stecken. Das Adventure, das rechtzeitig zur ECTS in London fertig werden soll, wurde bei Virgin der neuen Soundkarte quasi auf den „Leib" programmiert. Wenn auch noch das Gameplay diesen Qualitätsvorgaben gerecht wird, das heißt insbesonders: nicht in die epische Breite der Buchvorlage auswuchert, dann dürfte Virgin hier einen echten Hit auf der Pfanne haben. ■

ab

▲▼ Ausdrucksvolle Charaktere

Das Wüstenschloß

einem wirkliche mächtigen Gerät werden lassen. Joystick-/MIDI-Anschluß, Mikro-Buchse und optionale Erweiterungen (CD-ROM, Surround Sound & Anrufbeantworter!) sind ebenfalls bereits vorhanden.

VGA Blaster kommt!

Wo wir gerade bei Soundkarten sind: Besuch bei **CPS**, den Soundblaster Pro anschauen. Der hat zwanzig Stimmen, ist nach wie vor AdLib- und freilich auch Soundblaster-kompatibel. Der Anschluß für Joystick/MIDI ist ebenso vorhanden wie Möglichkeit, die Karte als CD-ROM-Schnittstelle zu nutzen. Interessant war hier ebenfalls der **VGA Blaster**, eine angeblich superschnelle Karte mit enormen Leistungsdaten (800x600 in 16,7 Mio. Farben, 1280x1024 in 256 Farben). Mal gukken, was das Ding kosten soll.

Philips mit neuem Gerät

CD-I, der CDTV-Killer?

Philips präsentierten an ihrem edel aufgemachten Stand das CD-I in voller Pracht. Leider war's mit der Software nicht ganz so weit her. Wollen doch mal sehen, was daraus wird - gut ausschauen tut es allemal.

Kommen wir zum Stand der **United Software**, wo man **Broderbunds** Kindermalprogramm **Kid Pix** bestaunen konnte. Neben 'normalen' Funktionen bietet das Programm Sound- und Grafikeffekte, die zum Vergnügen und gleichzeitigen Erlernen der Materie animieren sollen.

So, den Rest der Messe überlassen wir den 'großen' Spielern mit den professionellen Anwendungen, deren Preise die Anschaffungskosten so manchen Kleinwagens lächerlich erscheinen lassen. Wir rüsten uns für den Besuch der ECTS in London und der Amiga 92 in Berlin, die sicherlich in größerem Umfang zu Buche schlagen werden. Kirk Ende.

Uli

ASM SPIELHALLE

Hallo Freaks! Die ASM erscheint im neuen Gewand. Dies gilt natürlich auch für diese Rubrik. So haben wir keine Kosten und Mühen gescheut, diese Seiten völlig neu zu stylen. Der Übersicht soll es dienen, informativer soll es sein. Quasi zur Einweihung gibt es daher dieses Mal einige extraheiße News. Wir bieten Euch einen Exklusivbericht über den weltersten Profi-Simulator für Spielhallen, zeigen Euch die neuesten Entwicklungen und Trends aus Nippon und haben natürlich noch einige Spielchen parat. Wie z.B. die B. RAP BOYS von KANEKO, dem ersten Spiel mit glasklarem, abgefahren Hip-Hop-Gesang in ungeahnten Längen. Oder jenes ungewöhnliche Actionspiel mit den Rittern der Tafelrunde. Aber lest selbst!

Michael Suck

Prügelspiele haben wir in den letzten jahren ja schon einige gesehen. Sie funktionieren nach dem immer gleichen Schema und bieten Abwechslung eigentlich nur in der Art und Weise, in der die Spielfiguren zu Boden geschlagen werden. Doch **Kaneko** zeigt, daß es noch ganz anders geht. Dabei hat man jedoch keinesfalls auf die üblichen Features verzichtet, die anscheinend immer wieder den Erfolg garantieren: Ein oder zwei Helden kämpfen sich gegen fiese Streetgangs bis zum Endgegner. Sie benutzen Baseballschläger, Metallrohre oder kunstvolle Kampfsportarten, um ihre Feinde in den Boden zu stampfen. Bei den **B. Rap Boys** sind es jugendliche Kriminelle aller Hautfarben, die auf den Straßen New Yorks ihren Kampf austragen. Natürlich ganz im Geist der Zeit: Halsketten, Pumphosen, Baseballkappen, Mountain-Bikes und Skateboards sind ihre Utensilien. Verbinden tut sie jedoch die Musik, vorzugsweise die schwarzen Rythmen des Hip-Hop. Und den gibt es für das Spiel gleich tonnenweise aus den Lautsprechern. Anarchistischer, agressiver Hardcore-Rap dröhnt aus den Boxen des Automaten. Für jedes Level gibt es zwei komplette Songs in Hi-Fi-Qualität, variabel arrangiert: mal funkig, mal soulig, aber immer mit einem Hammerbeat zum Abfahren. Wers genau wisen will: *Parliament* stand eindeutig Pate bei den Kompositionen.

Nicht ganz so einfallsreich zeigt sich der-Spielablauf, doch er bietet mehr Abwechslung, als man auf Anhieb vermuten möchte. Nette Zwischeneinlagen auf einer Achterbahn, im Battletech-Anzug oder beim Bike-Rennen halten den Spieler bei Laune. Ansonsten gilt: B. Rap Boys ist ein tolles Spiel für die Fans des Genres. Man muß es nicht unbedingt gesehen, aber unbedingt gehört haben!

◀ *Die B. Rap Boys ziehen ins Gefecht – mit Skateboard und Mountainbike*

Alte Mythen neu erzählt

Knüppelhart geht **Capcom** in diesem Monat zur Sache, denn gleich zwei Actionspiele werben um die Gunst der

Spieler. Vielleicht werben sie auch darum, zu den aggresivsten Spielen des Jahres zu gehören, denn in beiden Werken ist massivster Waffeneinsatz gefordert. Fantasy-Fans werden wissen, daß die Mythen und Legenden um die Ritter der Tafelrunde schon immer zu den blutigsten Geschichten gehörten, die die Historie zu bieten hat. Doch was die **Knights of the Round** in ihrem TV - Abenteuer erleben, würde mit Sicherheit die kühnsten Phantasien der damaligen Autoren übertreffen.

Dabei hält man sich bei Capcom eigentlich strickt an die Überlieferung: Arthur gelingt es, daß magische Schwert Excalibur aus dem Fels zu ziehen und legitimiert sich damit als König von England. Doch die Widersacher machen ihm seinen Platz streitig, ihre Schergen sind bereits unterwegs, um den neuen König und seine Getreuen zu meucheln. In spielerischer Verkürzung läuft die Story darauf hinaus, daß bis zu drei Spieler die Rollen von Arthur, Lancelot oder Parzival übernehmen und durch die Levels ziehen, um England zu befreien.

Schwert und Bogen sind gefordert, um die berittenen dunklen Ritter oder die Fußsoldaten zu vertreiben. Ein echter Schwertmeister kann aber nur der sein, der auch den Joystick meisterhaft bedient, denn für geschicktes Spiel werden die Kampfeigenschaften nach einem Punktesystem verbessert. Und der Erfolg ist umso wahrscheinlicher, je mehr Spieler sich am geschichtsträchtigen Gemetzel beteiligen. Das große Vorbild wird man dabei im Kampfgetümmel schnell vergessen, doch sorgen die ausgezeichneten Grafiken für einen kleinen Einblick in alte Tage. Ein echter Genuß!

Der zweite Hotshot aus dem Hause Capcom verzichtet völlig auf einen historischen Background und begnügt sich ausschließlich mit den Ingredenzien, die zu einer zünftigen Bildschirmschlacht dazugehören. Dementsprechend knapp fällt die Story aus: Die Erde wird von bösartigen Außerirdischen beherrscht; eine Widerstandsgruppe der Menschen kämpft verzweifelt um die Freiheit.

◄ B. Rap Boys: Riesige Sprites und Hip-Hop-Sound

Ein Ninja-kämpfer gehört mit zur Crew des Captain ►

▼ Nicht nur die Zuschauer sind begeistert. Captain Commader ist Action pur

Leichen pflastern seinen Weg

Besonders jene vier Personen, die über ganz erstaunliche Fähigkeiten verfügen und deren Chef der geheimnisumwitterte **Captain Commando** ist. Der Captain kann einen Elektroschuß über den Boden wandern lassen, sein Kumpel Mack the Knife rotiert wie ein Brummkreisel mit Messern. Dann gibt es da noch den Karatespezi Ginzu the Ninja und den kleinen Bombenleger Baby Head, der ständig in einem Roboterkostüm herumläuft. Hat der Spieler eine dieser vier Gestalten erkoren, geht es in den nimmermüden Kampf gegen die Schergen des Bösen und ihre Chefs, die am Ende eines Levels auftauchen. Waffenpower ist also gefragt, und die gibts als Boni in den futuristisch gestylten Backgrounds. Ob Laser, Granatwerfer oder die simple Pistole – der Captain ist für jede Verstärkung dankbar. Manchesmal kann gar ein Roboter gesteuert werden, der mit großen Schritten die Bösewichte zermalmt oder sich zum Zweikampf mit einem Artgenossen stellt.

Ein besonders innovatives Spiel ist Captain Commando damit sicher nicht, doch es ist immerhin ein solides Spiel mit einer hohen Spielbarkeit. Die Grafiken sind wieder einmal ein Genuß, der Sound paßt zur hektischen Handlung. Ein Ballerspiel nach Maß!

◀ Die Königstreuen auf dem Vormarsch

◀ Arthur kämpft um sein Königreich

Fliegen wie die Profis: Die Vektorgrafik des Commander ist beeindruckend

In der letzten Ausgabe haben wir ihn angekündigt, jetzt ist er endlich da: Der ultimative Flugsimulator. In der Zusammenarbeit von **Lucasarts** und den britischen Simulatoren-Profis von **Rediffusion** entstand **Commander**, der welterste Profi-Simulator für die Spielhallen. Rediffusion hat sich einen Namen im TV-Business gemacht und bereits einige Simulatoren für die angehenden Piloten der britischen Luftwaffe entwickelt.

Von Profis für Profis

Wer von der Qualität solcher Maschinen weiß, kann sich in etwa vorstellen, was ihn im Pilotensitz des Commanders erwarten wird. Das technische Know-How und die gesamte Maschinerie stammt hierbei von Rediffusion, das Spieldesign übernahm der Compagnion Lucas Arts.

So verfügt das Spiel über acht verschiedene Missionen, die halbjährlich durch neue Missionen ergänzt werden sollen. Ein Fluggefühl ohnegleichen macht jede einzelne davon zum Genuß: In der hermetisch abgeschlossenen Pilotenkanzel wird jede Steuerbewegung von der Hydraulik in Bewegung umgesetzt und vom Rechner in Echtzeit als Vektorgrafik auf den Schirm gezaubert. Hydraulische Simulatoren gab es ja schon des öfteren (das Paradebeispiel: *Afterburner*), doch Commander ist er erste ernsthafte Flugsimluator, der mit diesem Aufwand auf den Markt gebracht werden. Alte Flugi-Fans, denen selbst ihr 486er nicht mehr fix genug ist, werden ihre helle Freude haben! Einen Wermutstropfen gibt es jedoch noch: Für Deutschland ist der Vertrieb noch nicht gesichert, doch werden Verhandlungen für den Import wohl in Kürze stattfinden. Das Warten lohnt sich! ■

Unter diesem edelschicken Gehäuse verbirgt sich Commander, der Super-Flugsimulatur

Für die ersten der acht Missionen gibt es Hilfestellungen vom Programm

Rien ne va plus, alea iacta est – game over! Ihr habt darüber entschieden, was im vergangenen Jahr Spitze war und welche Games und Firmen die rote Laterne verdient haben. Gleichzeitig können wir einen neuen Rekord vermelden, was Eure Beteiligung angeht: Genau 8754 Fragebögen durften wir in schweißtreibender (Nacht-)Arbeit auswerten. Hier ist das Ergebnis.

ASM MEGAHIT

LEMMINGS – Spiel des Jahres 1991

DIE TOPS & FLOPS '91

Die Frage nach dem besten Programm des Jahres 1991 war geprägt von zwei Games, die während der gesamten Auswertung stets Kopf an Kopf lagen. Erst die letzten Bögen entschieden, daß dieser Wettkampf zugunsten der niedlichen kleinen Geschöpfe ausging, die uns 100 Level lang immer wieder auf's neue verzückten: **Lemmings** heißt somit der Sieger in dieser Kategorie, dicht gefolgt von **The Secret of Monkey Island** und **Monkey Island II** auf Platz 3.

Weniger Konkurrenz gibt es für das Top-Action-Game. Nachdem 1990 schon *Turrican* den ersten Platz einnahm, werden in Kaarst jetzt sicher die Sektkorken knallen, denn **Turrican II** siegt haushoch überlegen. Auf Platz 2 folgt **Wing Commander II**, der dritte Rang wird von **Apidya** belegt.

Was das schlechteste Action-Spiel angeht, gehen die Meinungen sehr weit auseinander. So war denn auch nicht sofort ersichtlich, wer letztlich das Rennen machen würde. Schließlich blieben doch noch drei Kandidaten übrig, die auf das rotleuchtende Treppchen gestellt wurden: **Terminator 2**, **Armor Alley** und **Teenage Mutant Hero Turtles**.

Als nächstes steht das beste Adventure bzw. Rollenspiel des vergangenen Jahres zur Debatte. Und hier gibt es einen ganz klaren Favoriten, der die meisten Stimmen überhaupt erhielt.

Auf der Affeninsel

Das Besondere daran ist, daß das Game bereits 1990 Platz 1 in dieser Kategorie belegte. Tufftä, tufftä, tufftä... Bühne frei für **The Secret of Monkey Island**. Nachfolger **Monkey Island II** kommt auf Platz 2 und **Eye of the Beholder** auf den dritten.

Selbstverfreilich durftet Ihr auch hier Minuspöngs vergeben. Die meisten davon kassieren **Bill & Ted's Excellent Adventure**, **Robin Hood** und **Elvira**.

Sportlich geht es bei uns weiter – im wahrsten Sinne des Wortes, denn der Zieleinlauf der drei besten Sportprogramme ist denkbar knapp. Interessanterweise handelt es sich bei allen um zweite Teile oder zumindest Nachfolgeprogramme. So nimmt **Bundesliga Manager Professional** Euren Cup entgegen, Silber gibts für **Great Courts II**, Bronze für **Lotus Esprit Turbo Challenge II**.

Das Sprichwort „Nomen est omen" könnte man auf den Sieger in der Sparte „schlechtestes Sportspiel von '91" anwenden: **Face Off** heißt da die von Euch bestimmte Devise. Also werfen wir die Diskette **Over the Net** und geben ihr hinterher einen Tritt mit dem Fuß – **Kick Off II**.

▲ *Face Off ist der „Floppo Gigante"*

▲ *Manfred Trenz' „Turrican II" ist das beste Action-Spiel 1991.*

▲ Enttäuscht: „Terminator II"

„Over the Net" und ins Aus ▼

Zweite Halbzeit

So, die erste Hälfte wäre geschafft, kommen wir zur Rückseite des Fragebogens und damit zur Rubrik „Strategie/Simulation". In Eurer Gunst stand mit einigem Vorsprung **Battle Isle**, gefolgt von **Bundesliga Manager Professional** und **Populous II**.

Weniger beliebt waren dagegen **Red Baron** (auf Standard-Amiga), **Mig 29 Superfulcrum** und – staun, staun – **Winzer**. Einigkeit herrschte wieder einmal bei der Frage nach dem besten Software-Haus 1991. Wie schon im Vorjahr, schaffte es **Lucasfilm**, sich in Eure Herzen (und Floppies) zu schießen. Wen wundert's – fast jedes Game, das über den großen Teich kam, war ein Hit.

An zweiter Stelle landete **MicroProse**, die sich unter anderem mit **Silent Service** und einigen zum Teil hervorragenden Flugsimulatoren einen guten Namen machten. Gleich viele Stimmen gab es für **Rainbow Arts** (Turrican II) und **Psygnosis** (Lemmings), die sich somit den dritten Platz teilen. Die Liste nach unten hin führt wieder einmal **Ocean** an. Den zweiten Platz konnten gleich drei Firmen für sich verbuchen: **Magic Bytes**, **Domark** und **Starbyte**. Wie sagte schon der alte „Konfusius": Jeder hat mal einen schlechten Tag. . .

Die Wahl der Firma mit dem besten Service stieß bei einem Leser auf ganz besonderes Interesse, was uns wiederum veranlaßt, im nächsten Jahr nur noch Originalseiten aus dem Heft und keine Kopien mehr anzunehmen. Am Ergebnis indes änderte er trotz reger Einsendungen nichts, denn schließlich gab es ja noch Tausende anderer Teilnehmer.

Wial-Versand, **Joysoft** und **Softshop** machten das Rennen.

"Monkey Island II" Nächstes Mal die Nr. 1?

Sensation ist perfekt

Nun kommen wir zur der eingangs erwähnten Überraschung. Wir konnten es selbst nicht glauben und ließen sicherheitshalber noch einmal die Wahl des besten Computers überprüfen. Doch das Ergebnis blieb – und die Sensation ist perfekt: Ganz genau 3147 Stimmen gab es – haltet Euch fest – sowohl für den **Amiga** als auch für den **PC**!!! Weit abgeschlagen (dreistellig!) waren Atari und C-64. Bei den Konsolen indes siegte das **Sega Mega Drive** vor dem **Game Boy** und dem **Super Famicom**.

Last but not least fragten wir nach dem Programm, das am meisten enttäuscht hatte. Die rote Laterne ging an **Red Baron**, zweiter wurde **Terminator II**, und Platz 3 ging an **Mig 29 Superfulcrum**.

Winners

Bevor ich mich nun (endlich) wieder den neuen Games, die sich auf meinem Tisch stapeln, zuwende, hier noch schnell die fünf Gewinner der ASM-Jahresabos:

Markus Richter, 5900 Siegen; Thorsten Körber, 1000 Berlin 20; Andreas Rindt, 7570 Baden-Baden, Hannes Weitzenbock, A-3662 Münichreith 4; Maik Knopf, O-7700 Hoyerswerda.

Herzlichen Glückwunsch und ansonsten vielen Dank an alle, die uns die Auswertung durch ein paar coole Sprüche etwas verschönerten. Eines haben wir uns jedenfalls fest vorgenommen: Im nächsten Jahr wollen wir die Schallmauer durchbrechen und über 10.000 Fragebögen zurückbekommen. Macht Ihr mit?

Klaus Trafford

high lights

na,

habt ihr euch an unser neues outfit gewöhnt? alles bombe? sagen wir doch! und wir? ja, zufrieden schon, wenngleich ihr es hier mit einem team zu tun habt, welches irgendwo einem wahn verfallen ist – oder ist es eher neurose? ***'up, up and away'***, das ist unsere devise, das folgeheft immer noch einen touch besser machen als das, was wir mit der aktuellen erreicht haben. ja, gut ding braucht manchmal weile, viel öfter aber gute leute. vergessen wir die weile und wenden uns den machern zu, fallen euch ***zwei neue*** in unserem starken team auf: ***heiner*** und ***derek***.

heiner stiller, redakteur, keyboard-freak und alter hase in sachen games-software samt deren rezension, wird euch ab sofort zu diensten stehen und gleichsam unseren schaffenshorizont erweitern. ebenso ***derek dela fuente***, weniger spanier und – man glaubt es kaum – vielmehr engländer, versorgt uns nun als ***uk-korrespondent*** mit brandheißer first-class-software von der insel. das wars schon? keineswegs! schon jetzt können wir euch für die nummer 6 in gleicher sache auf weitere überraschungen vorbereiten.

bleiben wir bis dato auf den boden lesbarer tatsachen, hat euch unser wahn wieder einmal zu einer prallen ***asm*** verholfen, von intergalaktischer ***(shuttle/space max)*** und internationaler güte... guido: ***ultima underworld, usa***... kate: ***competition 'game of life', schweiz***... antje: ***infogrames-*** und ***loriciel-reports, frankreich***... uli & mats: ***fire and ice & myth, england***... derek: ***kyrandia***, ebenfalls ***uk*** und achim: ***super contra, japan***, welches – nebenbei bemerkt – gar zum ***asm-mega-hit*** gekrönt wurde (pages 114/115). ja, wir haben wieder einen! möget ihr es verzeihen, daß der ***mega-hit*** diesmal nicht zum ***spiel des monats*** wurde, hier lag uns einfach die zeit im nacken. oki doki?

yours mats

C - L - U - B - S

Für alle vereinsamten, kontaktarmen User ist hier unser Clubverzeichnis. Wer seinen Club eintragen lassen möchte, muß uns lediglich einen Brief mit den notwendigen Angaben und seiner Unterschrift schicken. PLK-'Adressen' werden allerdings nicht anerkannt, und Gewähr für die Richtigkeit der gemachten Angaben könnt Ihr von uns auch nicht fordern! Übrigens sollte Euer Club mindestens zehn aktive Mitglieder aufweisen können. Wo kämen wir denn hin? Also, Panchos, setzt Euch an den Tisch und nehmt einen Wisch!

Unsere Adresse:
ASM, CLUBS
Postfach 870, 3440 Eschwege

Name: Mosh-Mania-Game-Elite
Anschrift: Andre Lorenz
Aspeloh 10, 4515 Bad Essen 1
System/e: Amiga 500
Bedingungen/Kosten:
Alter zwischen 15 u. 20 Jahre
Anzahl der Mitglieder: 18
Aktionen/Leistungen:
Alle zwei Monate erscheint ein Clubmag

Name: AmigaPowerClub
Anschrift: Michael Reiserer
Aichet 8, 8201 Schonstett
System/e:
alle Amigas
Bedingungen/Kosten: keine
Anzahl der Mitglieder: 17
Aktionen/Leistungen:
Selbstkosten-PD-Pool, Diskmagazin, eigene PD-Serie, Beratung etc.

Name: Future All e.V.
Anschrift:
Alte Str. 8, 5340 Bad Honnef 6
Infos bei:
Ralf Kalkowsky
Eichendorffstr. 30
4047 Dormagen 5
Tel. & BTX: 02106/45835
System/e: Amiga, C-64/128, +4, C-16, Atari, PC (alle halt!)
Bedingungen/Kosten:
7,50 Mark im Monat
Anzahl der Mitglieder: 300
Aktionen/Leistungen:
PD-Pool für fast alle Rechner, sechswöchige Clubmag (kostenl. Kleinanzeigen), Scan-Service, Reparatur-Service, Grafikbibliothek, Messebesuche, Clubtreffen

---

Name: DRAGI - Digital Reality Atari Group Int.
Anschrift: DRAGI
z.H. Herrn Müller
Brühler Str. 42,
5353 Mechernich-Firmenich
System/e: Atari STs
Bedingungen/Kosten:
mtl. sechs Mark, Studenten & Schüler vier Mark
Anzahl der Mitglieder: k. A.
Aktionen/Leistungen:
Softwarevermittlung, PD-Bibliothek, Pool für PD-Fonts für Signum, Calamus etc.

Name: 64'er Spiele Club
Anschrift: Wolfgang Weitzdörfer,
Fürstenstr. 15
8969 Dietmannsried bei Kempten
Tel.: 08374/8688
System/e: C-64
Bedingungen/Kosten:
Aufnahme fünf Mark, mtl. fünf Mark
Anzahl der Mitglieder: ca. 20
Aktionen/Leistungen:
mtl. Clubmag, Vorstellung privater Programme, Soft- und Hardware-Flohmarkt

---

Name:
The Ultimate ComputerClub
Anschrift: Alexander Carbin,
Birkengangstr. 26
W-5190 Stolberg
System/e: Amiga
Bedingungen/Kosten:
keine (Abo d. Clubmags wird empfohlen)
Anzahl der Mitglieder: ca. 250
Aktionen/Leistungen:
PD-Pool, Clubmag (zwei Disks) zweimtl.

Name: Magic Power
Anschrift:
An't Pumpwark 7, 2942 Jever
oder
Herrengarten 11, 2942 Jever
Tel.: 04461/5772
System/e: Amiga
Bedingungen/Kosten:
Aufnahme fünf Mark, desweiteren mtl. zwei Mark
Anzahl der Mitglieder: 14
Aktionen/Leistungen:
mtl. Clubmag, halbjährl. Clubdisk, PD-Angebot, Sammelbestellungen

---

Name: Warrior-Club
Anschrift: Alois Latzelsberger,
Teplitzer Str. 16
1000 Berlin 33
Tel.: 030/8262888
System/e:
Sega Mega, NES, Game Boy
Bedingungen/Kosten:
25 Mark jährl.
Anzahl der Mitglieder: z Zt. 30
Aktionen/Leistungen:
kostenl. dreimtl. Clubzeitung, Hotline, Trödelmarkt

Name: The Strike Force 2000 Soft
Anschrift: S. Konarkowski
Theodorstr. 15, 4390 Gladbeck
System/e: C-64
Bedingungen/Kosten:
Aufnahme zehn Mark, desweiteren fünf Mark mtl.
Anzahl der Mitglieder: ca. 50
Aktionen/Leistungen:
mtl. Clubzeitung (gratis), Wettbewerbe, PD-Soft

Name: VASC - Vereinigter Atari Schneider Club
Anschrift: Opperer Sascha,
Daleu 470, A-6773 Vandans
System/e:
Atari ST, Schneider CPC 464
Bedingungen/Kosten:
18 Mark (120 öS) jährl.,
bzw. 10 Mark (70 öS)
Anzahl der Mitglieder: 25
Aktionen/Leistungen:
Clubmagazin, Tausch v. Eigenprodukten, große Bibliothek, Tip-Sammlung, Bestellungen

---

Name: Double Trouble
Anschrift: Matthias Herrendorf
Bürgerstr. 29, 1000 Berlin 47
Tel.: 030/6849816
System/e: Sega Master, Sega Mega, NES
Bedingungen/Kosten:
Für Berliner 25 Mark,
für Nichtberliner 30 Mark
Anzahl der Mitglieder:
über 300 in ganz Europa
Aktionen/Leistungen:
kostenl. dreimtl. Clubmag mit ebenfalls kostenl. Kleinanzeigen, Hotline, Wettbewerbe, gute Beziehungen zu Versandhändlern

---

Name: Amiga Softy Club
Anschrift: Florian Nuxoll
Kringelkamp 36, 2848 Vechta
System/e: Amiga
Bedingungen/Kosten:
halbjährl. sechs Mark in Briefmarken als Clubbeitrag
Anzahl der Mitglieder: 45
Aktionen/Leistungen:
Preisvergleiche, Tips & Tricks

Name:
Internationaler LYNX-Club
Anschriften:
- Deutschland -
Hans-Jörg Sebastian
Siegfriedstr. 3, 6384 Schmitten 3
- Niederlande -
Leon Stor, Vanenburg 2
Ugcmelen, Apeldorn
- Österreich -
Christian Lenikus
Obertraun 27, A-4831 Obertraun
- Schweiz -
Eugen Rodel
Sängeliweg 45,
CH-4500 Langenthal
System/e: Atari LYNX
Bedingungen/Kosten (Deutschland):
Anmeldegebühr fünf Mark (Grundinformationen), mtl. drei Mark (für mtl. Post)
Anzahl der Mitglieder: ca. 130
Aktionen/Leistungen:
internationaler Informationsaustausch, Clubmag, Modul-Verleih, Modul-Quelle, Kontake, Treffen

---

Name: Die hessische Amis
Anschrift: Steffen Behr
Andreasruh 27,
6401 Uttrichshausen
System/e: Amiga
Bedingungen/Kosten:
15 Mark jährl.
Anzahl der Mitglieder: 60
Aktionen/Leistungen:

dreimtl. Clubmag, halbjährl. Club-Disk, Hilfe bei Hard- u. Softwareproblemen, Lösungen zu Spielen, kostenl. Kleinanzeigen, Wettbewerbe, 15% Rabatt beim Hard- u. Softwarekauf

---

Name: Amiga-Fighters
Anschrift: Andreas Dubois
Starenweg 9, 7930 Ehingen
System/e: Amiga 500
Bedingungen/Kosten:
fünf Mark mtl.
Anzahl der Mitglieder: 30
Aktionen/Leistungen:
mtl. Clubmagazin, kostenl. PD-Bibliothek, mtl. Preisausschreiben, Sammeleinkauf/Sonderkonditionen

---

Name: Amiga-Club Oberhofen
Anschrift: Wolfram Sparka
Alte Gärten 1, 7981 Oberhofen
Tel.: 0751/62918
(Mo., Mi., Fr. ab 16h)
System/e: Amiga 500/1000/2000, Game Boy, LYNX
Bedingungen/Kosten:
36 Mark jährl.
Anzahl der Mitglieder: 61
Aktionen/Leistungen:
Clubmag, Clubtreffen, Einsteigerhilfen, Spiele-Demo-Service, Hotline, Preisausschreiben, Rabatte beim Einkauf

---

Name: Amiga-Club Italien
Anschrift: Bastian Küpper
Residenza Andromeda 10
I-20080 Basiglio/Milano 3
Tel. + Fax: 0039-2-90785338
System/e:
Amiga, Game Boy, Game Gear
Bedingungen/Kosten: fünf Mark (fünf sFr, 35 öS, alles inklusive)
Anzahl der Mitglieder: 102
Aktionen/Leistungen:
Clubmag viermtl., Sammeleinkäufe, Hotline, Tips, Beratungen etc.

Name: Super-Mario-Game-Boy-Fan-Club
Anschrift: SMGBFC
Oeserstr. 86, 1000 Berlin 27
Tel.: 030/4333913 (24h!)
System/e: Game Boy
Bedingungen/Kosten:
kein Mitgliedsbeitrag, ledigl. Erstattung der Versandkosten für das monatl. erscheinende Clubmagazin 'Joypad' und sonstige Post (ca. 25 Mark jährl.)
Anzahl der Mitglieder:
über 50 in D, A und CH
Aktionen/Leistungen:
Clubmagazin, Hotline, Clubrabatte, Kopien von Anleitungsheftchen

---

Name: The Cleveland Bit-Riders
Anschrift:
Wilhelm van Beek
Schmelenheide 30,
4194 Bedburg-Hau
Tel.: 02821/69917
System/e: Atari St, Amiga, PC
Bedingungen/Kosten:
Aufnahme fünf Mark, mtl. fünf Mark
Anzahl der Mitglieder: 17
Aktionen/Leistungen:
PD-Bibliothek, wöchentl. Treffen in eigenem Clubraum, clubeigener Atari ST, Kontakt-, Info- und Erfahrungsaustausch, Einsteigerhilfen, Beratung auch für Nichtmitglieder

---

Name: The real wild Dudes
Anschrift: Tobias Kück
Stolperstr. 14, 2850 Bremerhaven
oder: Harry Rink
Straßburger Platz 2, 2850 Bremerhaven
System/e: Amiga
Bedingungen/Kosten:
alle zwei Monate zehn Mark
Anzahl der Mitglieder: 15
Aktionen/Leistungen:
mtl. Clubmagazin, Grafik- und Animationswettbewerbe mit DPaint 3, Geburtstagsüberraschung, Preisausschreiben

---

Name: Tom Cats Computerclub
Anschrift:
Christian Lohmann
Ringstraße 2, 8702 Burggrumbach
System/e: C-64/128
Bedingungen/Kosten:
mtl. drei Mark
Anzahl der Mitglieder: 12
Aktionen/Leistungen:
mtl. Clubzeitung, mtl. Preisausschreiben

Name: Power Club
Anschrift: Mario Gatulli
Schwedtstr. 46, 1000 Berlin 49
Tel.: 030/7462509
System/e: PC
Bedingungen/Kosten:
Rückporto beilegen!
Anzahl der Mitglieder: 30
Aktionen/Leistungen:
mtl. Clubzeitung, Rabatte bei Soft-Einkauf, Clubtreffen

Name: A.U.C.H.
(Amiga User Club Herten)
Anschrift: Wolfgang Burger
Wieschenbeck 45, 4352 Herten
System/e: nur Atari 8-Bit
Bedingungen/Kosten:
fünf Mark mtl.
Anzahl der Mitglieder: derzeit 811
Aktionen/Leistungen:
dreimtl. Clubmagazin (Disk & Papier), PD-Bibliothek, Reparaturservice, Hilfestellung bei Problemen aller Art

---

Name: PC-Freak-Club
Anschrift: Jan van der Meulen
Dianastr. 8a, 6100 Darmstadt 12
Tel.: 06151/375113
oder
Frank Wessely
Wilsstraße 13, 6100 Darmstadt 12
Tel.: 06151/371949
System/e: PC und Kompatible
Bedingungen/Kosten:
7,50 pro Person
Anzahl der Mitglieder: 34
Aktionen/Leistungen:
Tausch, mtl. Clubzeitung, vierteljährl. Clubdisk, Wettbewerbe

---

Name: Blue System
Anschrift:
Frank Willeke
Turmstr. 71, 4220 Dinslaken
System/e: alle
Bedingungen/Kosten:
acht Mark mtl.
Anzahl der Mitglieder: 74
Aktionen/Leistungen:
kostenl. dreimtl. Clubmag, Wettbewerbe

Name: The Real Computer Club
Anschrift:
Oliver Tretbar
Nordstraße 16, 6842 Bürstadt 1
System/e: Amiga
Bedingungen/Kosten:
drei Mark mtl.
Anzahl der Mitglieder: 36
Aktionen/Leistungen:
mtl. Clubmag, dreimtl. Disk, Geburtstagsüberraschung, Preisausschreiben

---

Name:
Computerclub Weinheim e.V.
Anschrift: Jürgen Kühn
Sommergasse 105, 6940 Weinheim
Tel.: 06201/56585
System/e:
PC, Amiga, ST, C-64/128
Bedingungen/Kosten:
Jugendl.: 20 Mark jährl., Volljährige: 40 Mark jährl.
Anzahl der Mitglieder: 35
Aktionen/Leistungen:
zweimal monatl. Clubabend, Projektabende, Messebesuche, EDV-Kurse speziell für Frauen etc.

Name: Amiga-Club (BTX)
Anschrift:
*4136192 ‡
System/e: Amiga
Bedingungen/Kosten: -
Anzahl der Mitglieder: k. A.
Aktionen/Leistungen:
TSW, Forum, GBG, A-Seiten, Sammelbestellung, Börse, Tips etc.

Name: Powergames
Anschrift:
Wolfgang Graßhof
Augsburger Str. 33, 8901 Königsbrunn
System/e:
Amiga, C-64, PC, Atari ST
Bedingungen/Kosten:
Drei Mark mtl.
Anzahl der Mitglieder: 10
Aktionen/Leistungen:
Clubzeitung zweimtl., Wettbewerbe, Tips

Name: Hostile Error Club
Anschrift:
Am Söldnermoos 20, 8055 Hallbergmoos
System/e: alle
Bedingungen/Kosten:
unter 18 Jahre DM 36,--/Jahr, über 18 DM 60,--/Jahr
Anzahl der Mitglieder: ca. 70
Aktionen/Leistungen:
Clubraum, zweimal wöchentl. Clubtreffen, günstiger Hardware-Einkauf, PD-Pool (Amiga, PC), Mailbox (2400/8N/0/1, 0811/93747 + 93748)

Name:
Multi Atari User Club
Anschrift: Tobias Geuther
A.-Reinhardt-Str. 73a
O-4073 Halle (Saale)
System/e: Atari 8-Bit
Bedingungen/Kosten:
Teilnahme an Treffen eine Mark, sonst kostenlos
Anzahl der Mitglieder: ca. 50
Aktionen/Leistungen:
mtl. Clubtreffen

Name: UFO-PC-Club
Anschrift:
Andreas Sticksel
Dreifingerbach 49, 7972 Isny
System/e: PC, Game Boy
Bedingungen/Kosten:
halbjährl. 18 Mark
Anzahl der Mitglieder: 18
Aktionen/Leistungen:
mtl. Clubmag, Hilfe bei Problemen, Sammelbestellungen, An- und Verkauf, PD

Name: Amiga-Star-Club
Anschrift: Marco Schnellbächer
Marburger Str. 43, 3555 Fronhausen/Lahn
System/e: Amiga 500, 1000, 2000
Bedingungen/Kosten:
Schüler: 6,50 Mark mtl., Erwachsene 8 Mark monatl.
Anzahl der Mitglieder: 42
Aktionen/Leistungen:
PD-Versand (mtl. eine Disk), Clubtreffen, Clubmag, Tips & Tricks, Geburtstagsüberraschung

---

Name: Nintendo Game Boy Service Club
Anschrift: Marco Kreuzpaintner
Teisenhamerstr. 5,
8207 Bad Endorf
System/e: Game Boy
Bedingungen/Kosten:
Aufnahme fünf Mark, danach mtl. drei Mark
Anzahl der Mitglieder: 56
Aktionen/Leistungen:
vierteljährl. Clubmag, Hotline, Verleih, Tausch

Name: CDTV-Profi-Center
Anschrift:
Sykosoft
Bokelfenner Str. 2a
4815 Schloß Holte-Stukenbrock
Tel.: (05207) 5589
Fax: (05207) 50151
System/e: CDTV, Amiga + CD-ROM
Bedingungen/Kosten: mtl. fünf Mark
Anzahl der Mitglieder: 25
Aktionen/Leistungen:
Infoblatt, Hotline, Verleih und Verkauf

von CDTV-Soft, Wettbewerbe, technischer Service

Name: Computer Club 2000
Anschrift:
Im Mühlenfeld 16, 2852 Bederkesa
Tel.: 04745/1332 oder 7687
System/e: PC
Bedingungen/Kosten: Porto
Anzahl der Mitglieder:
300 in ganz Europa
Aktionen/Leistungen:
zweimtl. Diskmag, Flohmarkt, PD-Versand etc.

Name: Console-Club-No.1
Anschrift:
Wolfgang Schädle
Postfach 322, 8938 Buchloe
Tel.: 08241/2951
System/e: Sega Mega, Super Famicom, NES, PC-Engine, Neo Geo, Game Gear, Game Boy
Bedingungen/Kosten: dreimtl. 16 Mark/Info gegen adressierten und frankierten Rückumschlag
Anzahl der Mitglieder: 260
Aktionen/Leistungen:
dreimtl. Clubmag, Hotline Mo.-Fr. 18-20h

Name: The best Amiga
Anschrift:
Oliver Weiner
Mühlenstraße 146a, 4800 Bielefeld
Tel.: 0521/296440
System/e: Amiga
Bedingungen/Kosten:
Einmalige Anmeldegebühr: 15 Mark
Anzahl der Mitglieder: 45
Aktionen/Leistungen: Tips & Tricks, Geburtstagsüberraschung, Software-Tauschbörse, Infos gegen Rückporto

Name: Power-World-Club
Anschrift:
J. D. Mallander
Knufstr. 28, 4290 Bocholt
Tel.: 02871/185115
System/e: Amiga & C-64
Bedingungen/Kosten:
je nach Leistungen 5-20 Mark
Anzahl der Mitglieder: 66
Aktionen/Leistungen: Amiga/C-64-PD-Pool, Copy-Parties, Digi-Service, Wettbewerbe, Tauschbörsen, monatliche Softwarelieferung

Name: Alien's Revenge
Anschrift:
Marcus Rüde
Blankenburger Str.28
O-3300 Schönebeck 1
Tel./Fax: (0037) 938-5101
System/e:
PC, auch C-64, Amiga, ST
Bedingungen/Kosten: keine Systemkriege, keine Viren, Aufnahmegebühr fünf Mark, danach mtl. zehn Mark/Infos gegen Rückporto
Anzahl der Mitglieder: zehn
Aktionen/Leistungen: Clubmag, Cheats, Hotline, Coolfax, Sammeleinkäufe etc.

Name: The three Superfreaks
Anschrift:
Jörg Küßner
Hauptstraße 44, 2251 Arlewatt
Tel.: 04846/1614
System/e: C-64
Bedingungen/Kosten: Aufnahme: 12 Mark, danach fünf Mark monatlich plus Porto
Anzahl der Mitglieder: 37
Aktionen/Leistungen: mtl. Clubzeitschrift, Infos gegen Rückporto

Name: Powergames
Anschrift:
Wolfgang Graßhof
Augsburger Str.33
8901 Königsbrunn
System/e: Amiga, C-64, PC, ST
Bedingungen/Kosten: mtl. drei Mark
Anzahl der Mitglieder: 10
Aktionen/Leistungen:
zweimtl. Clubmag, Wettbewerbe etc.

Name: Extrem
Anschrift:
Dinxperloer Str. 87
4290 Bocholt
Tel.: 02871/42766
Hotline: 02874/3570 (15-21h)
System/e: Amiga, C-64, PC, ST, Game Boy, NES, Game Gear, Lynx, Sega Mega, Sega Master
Bedingungen/Kosten: sechs Mark mtl. bzw. 60 Mark jährl.
Anzahl der Mitglieder: ca. 800
Aktionen/Leistungen: Clubmag, Hotline, Ausweise, Wettbewerb, Clubdisk, Softwareentwicklung etc.

Name: Game 'n' Play
Anschrift:
Amiga:
Mathias Abel
Römerstr. 30,
6227 Oestrich-Winkel 1
Tel.: 06723/2922
C-64:
Markus Semmler
Vollradser Allee 37
6227 Oestrick-Winkel 2
Tel.: 06723/1831
System/e: C-64, Amiga
Bedingungen/Kosten: drei Mark mtl., mind. ein Artikel fürs Clubmagazin
Anzahl der Mitglieder: 10
Aktionen/Leistungen:
Clubmag zweimtl.

Name: MSX-User
Anschrift:
Santisstr. 88
CH-8820 Wadenswil
Tel.: 01/7808875
System/e: MSX, 2, 2+, MSX-Turbo R
Bedingungen/Kosten: 15 Mark jährlich
Anzahl der Mitglieder: ca. 85
Aktionen/Leistungen:
fünfmal 'MSX-User'-Mag, Sonderangebote etc.

Name: MSX-Fun-Club
Anschrift:
Peter Rohr
Fahrweidstr. 5, CH-8951 Fahrweid
System/e: alle MSX-Systeme
Bedingungen/Kosten: jährl. 70 Fr.
Anzahl der Mitglieder: ca. 120
Aktionen/Leistungen:
monatl Clubtreffs, Infotelefon, mtl. Clubdisk

Name: Amiga Club Österreich e.V.
Anschrift:
ACÖ
Kirchengasse 27, A-1070 Wien
System/e: Amiga
Bedingungen/Kosten:
jährl. 120 öS
Anzahl der Mitglieder: ca. 1900
Aktionen/Leistungen:
Hotline tägl. v. 10-13h & 20-22h, in Wien zweimal wöchentl. Clubnachmittag, Porties, ISSB-Magazin

Name:
Unicorn-Public-Domain-Club
Anschrift:
T. Hasenbein
Herner Str. 277, 4630 Bochum 1
System/e: Amiga & C-64
Bedingungen/Kosten:
Einmalige Anmeldegebühr: zehn Mark
Jahresabo Clubdisk (sechs Stk.): 20 Mark
Anzahl der Mitglieder: 100
Aktionen/Leistungen:
reiner PD-Club, Rabatte für Mitglieder, kostenl. Anzeigen auf Disk, Hilfestellungen, Geburtstagsüberraschung, Clubtreffen & Disk in Planung

Name: Insiders Computer Club
Anschrift:
Michael Huberts
Galenbergstr. 8, 3200 Hildesheim
System/e: Amiga, PC, C-64
Bedingungen/Kosten:
fünf Mark monatl. oder 50 Mark im Jahr
Anzahl der Mitglieder: 12
Aktionen/Leistungen:
kostenl. monatl. Clubmag, Wettbewerbe, kostenl. dreimtl. PD-Disk

Name: Sonic Club
Anschrift:
Ralf Altmann
Allemannenstr. 51, 7700 Singen
System/e: Sega Mega, Sega Master, NES, Game Boy
Bedingungen/Kosten:
15 Mark dreimtl.
Anzahl der Mitglieder: 46
Aktionen/Leistungen:
Softverleih, Sammelbestellungen, dreimtl. Clubmag, Treffen, Clubkarte etc.

Name: Amiga Computer Club Ostfriesland
Anschrift:
A.C.C.O.
c/o Clemens Block
I. Südwieke 197
2958 Ostrhauderfehn
System/e: Amiga & PC
Bedingungen/Kosten:
drei DM monatl./30 jährlich, Schüler 2 DM monatl./20 jährlich
Anzahl der Mitglieder: 10
Aktionen/Leistungen:
PD-Pool, Kaufberatung, Virushilfen etc.

Name: The New Victory
Anschrift:
Diego Fischer
Bonstettenstr. 12, CH-3012 Bern
System/e: alle Amigas
Bedingungen/Kosten:
keine
Anzahl der Mitglieder: 20
Aktionen/Leistungen:
Tips, zweimonatl. Clubmag etc.

Name:
TCP
Anschrift:
Andreas Magerl
Dorfstr. 17, 8212 Übersee
System/e: k. A.
Bedingungen/Kosten:
keine
Anzahl der Mitglieder: 10
Aktionen/Leistungen:
Rabatte bei Hard- & Software, Hotline (So. 19-22h, Tel.: 08642/6279), PD-Pool, Clubmag auf Disk, Messefahrten etc. Rückporto!

Name:
Hyper-Active 2000
Anschrift:
Sven Dossow
Arendsweg 5
O-1092 Berlin
Tel. 975 26 15 ab 19 Zgr
System: PC
Bedingungen/Kosten:
jährlich 10,– DM
Rückporto beilegen
Mitglieder: 12
Aktionen/Leistungen:
zweimonatl. Clubmagazin
Tips & Tricks
Wettbewerbe

Name:
PC-Elite
Anschrift:
Kai Kobus
Schmiedestraße 11
W-2053 Schwarzenbek oder
Steve Hamann
Dorfstraße 13
W-2051 Brunstorf
System:
PC und C64/128
Bedingungen/Kosten:
monatlich 5,– DM
Anzahl der Mitglieder: 12
Aktionen/Leistungen:
monatliche Clubzeitschrift, Preisausschreiben

Gesammelte Werke ASM 5/92

Hit Titel	Ausg.	S.	Rubrik
1000 Milia	03/92	45	Action
4D Sports Boxing (Amiga)	02/92	108	Konv.
A 320 Airbus	03/92	50	Simulation
* Abandoned Places	03/92	51	Adventure
Ace of Aces (SM)	01/92	134	Action
Addams Family (GB)	03/92	127	Action
Advantage Tennis	02/92	57	Sport
Advantage Tennis (ST)	03/92	103	Konv.
Adventure Island (SF)	04/92	120	Action
Alien Storm (Amiga)	01/92	112	Konv.
Alien Storm (SM)	02/92	129	Action
Altered Space (GB)	01/92	140	Action
Amber Star	03/92	38	Adventure
Amnios	01/92	17	Action
* Another World	03/92	8	Action
* Apydia	01/92	30	Action
Arcus Odyssey (MD)	02/92	120	Action
Are we there yet?	03/92	56	Strategie
Attack o.t.Killer Tomatoes(GB)	04/92	124	Action
Awesome Golf (Lynx)	02/92	121	Sport
Baby Jo	01/92	76	Action
Barbarian II	02/92	46	Action
Barbarian II (ST)	04/92	38	Konv.
Battle Command (C64)	02/92	111	Konv.
Battletoads (GB)	04/92	125	Action
Beast Warrior (MD)	03/92	119	Action
Beetlejuice (GB)	04/92	124	Action
Bill Elliots N. Challenge	01/92	56	Sport
Birds Of Prey	03/92	34	Simulation
* Black Gold	01/92	42	Strategie
Blade Warrior (Amiga)	01/92	110	Konv.
Bloodwych (PC)	02/92	107	Konv.
* Booly (PC)	02/92	107	Konv.
Boston Bomb Club	02/92	39	Strategie
Brain Artifice (64)	03/92	106	Konv.
Brain Bender (GB)	03/92	130	Action
Bubble Bobble (SM)	03/92	122	Action
Buck Rogers (MG)	04/92	130	Sport
Bugbomber	01/92	28	Action
Bugs Bunny Crazy Castle (GB)	01/92	146	Action
Builderland (Amiga)	01/92	116	Konv.
* Bundesliga Manager Pro. (PC)	03/92	110	Konv.
* Castlevania IV (SF)	03/92	116	Action
Centerbase	01/92	68	Strategie
Champion Driver	01/92	46	Sport
Championship Run	01/92	40	Sport
Che - Guerilla in Bolivia	02/92	13	Strategie
Chessmaster 3000	03/92	131	Strategie
Chips Challenge (PC)	01/92	118	Konv.
Cisco Heat	01/92	43	Action
Cisco Heat (64)	03/92	103	Konv.
Cisco Heat (PC)	03/92	112	Konv.
* Civilisation	03/92	6	Strategie
Civilisation	01/92	35	Preview
Conquest of the Longbow	03/92	54	Adventure
* Conquestador	01/92	69	Strategie
Crime City	04/92	42	Adventure
Cruise for a Corpse (Atari ST)	02/92	105	Konv.
Crystal Quest (GB)	01/92	142	Action
DForce (SF)	04/92	120	Action
Dark Castle (MD)	01/92	134	Action
Das Erbe	02/92	48	Preview
Days Of Thunder (GB)	02/92	134	Action
Deathbringer	02/92	36	Action
Decap Attack (MD)	01/92	126	Action
Devil Crash (MD)	01/92	136	Action
Devious Design	03/92	50	Action
* Die Kathedrale (PC)	03/92	101	Konv.
Double Dragon II (GB)	03/92	128	Action
Double Dragon III	02/92	49	Action
Double Dribble - 5 on 5 (GB)	04/92	126	Simulation
Double Mind	04/92	61	Strategie
Dragon Crystal (SM)	02/92	122	Adventure
Dragon Fighter	02/92	34	Action
* Duck Tales (NES)	02/92	116	Action
Dynablaster (Amiga)	04/92	34	Konv.
* E.S.S. Mega	03/92	15	Strategie
Earl Weaver Baseball II	02/92	32	Sport
El Viento (MD)	01/92	126	Action
Elvira	03/92	41	Action
Elvira (64)	03/92	108	Konv.
Elvira (PC)	03/92	110	Konv.
Elvira - Jaws Of Cerberus	03/92	36	Adventure
Exile (C64)	02/92	111	Konv.
Exodus 3010	02/92	50	Strategie
* Eye Of The Beholder II	02/92	8	Adventure
F22 Interceptor (MD)	02/92	123	Action
F1Circus (MG)	04/92	129	Action
FaceOff Ice Hockey	02/92	62	Strategie
Falcon 3.0	04/92	102	Simulation
Fantastic Voyage	04/92	16	Action
Fascination	03/92	37	Adventure
Fatal Rewind (MD)	01/92	136	Action
Fighter Command	02/92	17	Strategie
Final Blow	01/92	32	Sport
* Final F. Adventure (GB)	02/92	131	Adventure
* Final F. Legend (GB)	02/92	132	Adventure
Final Fight (Atari ST)	01/92	120	Konv.
Final Fight (C64)	02/92	106	Konv.
First Samurai	01/92	33	Action
First Samurai (ST)	04/92	34	Konv.
Fish	02/92	66	Oldie
Floor 13	04/92	66	Strategie
Football Director II	01/92	58	Strategie
Fort Apache	02/92	44	Strategie
Frenetic (Atari ST)	01/92	112	Konv.
Fuzzball	02/92	46	Action
Ghost Battle (Atari ST)	01/92	112	Konv.
* Gobliiins	04/92	62	Strategie
Gobliins	01/92	70	Preview
* Gods (PC)	02/92	112	Konv.
Golden Axe II (MD)	03/92	117	Action
Golden Eagle	03/92	42	Action
Gomola (MD)	02/92	116	Action
* Grand Prix	03/92	52	Simulation
Great Courts II (PC)	01/92	114	Konv.
Griffin (GG)	04/92	123	Action
Guardians	02/92	42	Action
Hal Wrestling (GB)	02/92	133	Sport
* Hard Nova (Amiga)	02/92	107	Konv.
Hard Nova (Atari ST)	01/92	109	Konv.
* Harlequin	04/92	39	Action
Heart of China (Amiga)	01/92	108	Konv.
* Heimdall	02/92	10	Adventure
Heroquest: Witchlord	03/92	33	Strategie
Hitchhiker's Guide to Galaxy	04/92	100	Oldie
Home Alone (GB)	01/92	144	Action
Hudson Hawk	03/92	44	Action
Hunter (Atari ST)	01/92	118	Konv.
* J.W. Whirlwind Snooker (Amiga)	02/92	110	Konv.
James Pond (Archi)	03/92	112	Konv.
Jerry Boy (SF)	01/92	131	Action
* Joe Montana II (MD)	03/92	120	Sport
John Madden Football (MD)	03/92	120	Sport
Kabuki (MD)	02/92	130	Action
Kaiser	02/92	159	Strategie
Kid Icarus (GB)	03/92	129	Action
Killerball	04/92	39	Action
Knightmare	04/92	44	Adventure
Knights Of The Sky (Amiga)	02/92	108	Konv.
Laffer Utilities	03/92	44	Tool
Last Battle (Amiga)	01/92	110	Konv.
Last Ninja 3 (Amiga)	01/92	109	Konv.
Legend of Darkmoon	01/92	10	Preview
* Lemmings (Archimedes)	02/92	108	Konv.
Lethal Excess	01/92	47	Action
Line Of Fire (SM)	03/92	122	Action
Locomotion	03/92	36	Preview
Lone Wolf	01/92	106	Flop
* Loopz (NES)	02/92	127	Strategie
* Lotus II	02/92	110	Konv.
* Lotus Turbo Challenge II	01/92	14	Action
Mac Arthurs War	01/92	44	Strategie
Magic Pockets (Atari ST)	01/92	120	Konv.
Manager	02/92	104	Flop
Marble Madness (GB)	03/92	128	Action
Mario L. Hockey (MD)	03/92	125	Sport
Master Of Weapon (MD)	02/92	117	Action
Matrix Cubed	04/92	40	Adventure
Medieval Warlords	01/92	72	Strategie
Mega Traveller II	02/92	63	Adventure
Mercs (MD)	01/92	136	Action
Metroid II (GB)	03/92	127	ACTION
Microprose Golf (Amiga)	02/92	112	Konv.
Midwinter II (Amiga)	01/92	114	Konv.
Mig29 M (Atari ST)	01/92	108	Konv.
Mig29 M (PC)	01/92	114	Konv.
Mig29M (Archi)	03/92	102	Konv.
Mike Ditka P. Football (MD)	02/92	118	Sport
* Monkey Island II	02/92	6	Adventure
Monkey Island II	01/92	36	Preview
Moonfall	02/92	36	Action
Moonfall (C64)	02/92	105	Konv.
Moonfall (ST)	03/92	102	Konv.
Moonstone	03/92	66	Action
Multi Player Soccer Manager	01/92	58	Strategie
Neutopia II (EN)	02/92	126	Adventure
No greater Glory	03/92	42	Startegie
Nova 9	01/92	68	Action
* Oh No! More Lemmings	02/92	54	Strategie
Oids	01/92	74	Oldie
Out Run Europa	01/92	46	Action
Out Run Europa (C64)	02/92	112	Konv.
Paragliding Simulation	04/92	54	Sport
Pegasus	01/92	40	Action
Personal Organizer	02/92	136	Tool
Pinball Dreams	04/92	30	Action
PitFighter (64)	03/92	106	Konv.
PitFighter (ST)	03/92	108	Konv.
Pitfighter	01/92	31	Sport
* Populous II	02/92	15	Strategie
Power Blade (NES)	02/92	124	Action
Prince of Persia (GB)	04/92	128	Action
Psyborg	04/923	14	Action
Puzzle Boy II (GB)	01/92	144	Strategie
Puzzle Road (GB)	01/92	142	Strategie
* Quack Shot (MD)	01/92	128	Action
Quadrel (PC)	02/92	110	Konv.
RType II (Atari ST)	01/92	110	Konv.
Raiden Densetsu (SF)	04/92	128	Action
Realms	03/92	17	Strategie
Rebel Racers	04/92	14	Action
Red Baron	03/92	100	Flop
Roadblaster (MG)	04/92	128	Action
* Robocod	01/92	57	Action
Robocod (MD)	03/92	122	Action
* Robocod (ST)	03/92	109	Konv.
Robocop II	02/92	134	Action
Robocop III	03/92	58	Action
Robotron 2084 (Lynx)	02/92	119	Action
Robozone	02/92	62	Action
Robozone (ST)	03/92	102	Konv.
Rodland (Atari ST)	01/92	116	Konv.
Rodland (C64)	04/92	38	Konv.
Roger Rabbit (GB)	03/92	126	Action
Rolling Ronny (PC)	04/92	38	Konv.
Rolling Thunder II (MD)	03/92	117	Action
Round the Bend	04/92	31	Action
Rubicon	04/92	32	Action
Rugby - The World Cup	02/92	34	Sport
Run Ark (MD)	03/92	118	Action
S. Space Invaders (Atari ST)	02/92	106	Konv.
Sargon V	04/92	60	Strategie
Scrapyard Dog (Lynx)	02/92	119	Action
Sega Chess (MD)	02/92	118	Strategie
Shadow Of The Beast (MD)	02/92	128	Action
* Sim Ant	03/92	53	Simulation
Simpsons (NES)	01/92	138	Action
Sliding Skill	02/92	44	Strategie
Smash TV	02/92	32	Action
SolFeace (MDCD)	03/92	121	Action
* Sonic The Hedgehog (SM)	02/92	127	Action
Soul Crystal	03/92	32	Adventure
Space 1889	02/92	14	Adventure
Space Ace 2	04/92	52	Adventure
Space Crusade	04/92	45	Preview
* Speedball II (MD)	02/92	127	Action
* Spellcasting 201	01/92	76	Adventure
SpiderMan (SM)	02/92	129	Action
Spot	01/92	72	Strategie
* Star Trek	04/92	6	Adventure
Star Wars (NES)	03/92	118	Action
* Starbyte Super Soccer	01/92	62	Strategie
Starflight (MD)	02/92	128	Action
* Steigenberger Hotelmanager	02/92	38	Strategie
Stereo Master	04/92	110	Tools
* Storm Master	04/92	64	Strategie
Stratego (Atari ST)	02/92	106	Konv.
Strider (SM)	02/92	128	Action
Supaplex	03/92	62	Action
Super E.D.F. (SF)	03/92	119	Action
* Super Ghouls'n Ghosts (SF)	01/92	125	Action
Super Kick Off (GB)	04/92	130	Simulation
Super Kick Off (SM)	04/92	129	Simulation
* Super Mario Bros. 3 (NES)	01/92	124	Action
Super Space Invaders	01/92	44	Action
Super Space Invaders (64)	03/92	103	Konv.
Suspicious Cargo	02/92	13	Adventure
Techno Soccer (MG)	04/92	121	Sport
Teenage M. H. Turtles (64)	03/92	112	Konv.
Teenage M. H. Turtles (Amiga)	03/92	109	Konv.
Terminator 2 (64)	03/92	107	Konv.
Terminator 2 (GB)	04/92	125	Action
* The Adventures of W. Beamish	02/92	56	Adventure
The Berlinwall (GG)	04/92	123	Action
The Chessmaster (SF)	04/92	127	Konv.
The Games: Winter Challenge	01/92	71	Sport
The Killing Cloud (PC)	01/92	109	Konv.
The Lucky Dime Caper (SM)	04/92	122	Action
The Oath	01/92	32	Action
The Simpsons (Amiga)	03/92	108	Konv.
Thunder Burner	02/92	16	Action
Thunderhawk (Atari ST)	01/92	120	Konv.
Thunderjaws (Atari ST)	01/92	116	Konv.
Tie Break (CDTV)	01/92	118	Konv.
Tip Off	04/92	56	Sport
Titanic Blinky	01/92	56	Action
To Be On Top	03/92	64	Oldie
* Toe Jam & Earl (MD)	01/92	130	Action
* Toki (MG)	04/92	130	Action
Top Banana	04/92	16	Action
Top Gun - 2nd Mission (NES)	02/92	124	Action
Trexwarrior	01/92	34	Action
Trouble Shooter (MD)	02/92	121	Action
Turbo Charge	02/92	43	Action
Turrican (GB)	03/92	128	Action
Turrican (MD)	01/92	134	Action
Turtles II (NES)	02/92	120	Action
TV Sports Boxing	01/92	38	Sport
* TV Sports: Baseball	03/92	62	Sport
* Ultima VII: The Black Gate	01/92	6	Adventure
* Ultimate Baseball (PC)	03/92	101	Konv.
Ultimate Football (PC)	03/92	101	Konv.
Undeadline (MG)	04/92	122	Action
Under Pressure	03/92	41	Action
Underworld	01/92	38	Preview
Vengeance Of Excalibur	01/92	70	Adventure
Videokid	04/92	15	Action
Videokid	01/92	16	Preview
Volfied (64)	03/92	107	Konv.
Volfied (Amiga)	03/92	110	Konv.
Volfied (PC)	03/92	109	Konv.
Vroom (Amiga)	04/92	58	Konv.
Wayne Gretzky Hockey 2 (Amiga)	04/92	58	Konv.
Wild Wheels	01/92	41	Action
Wild Wheels (PC)	02/92	111	Konv.
Willy Beamish (Amiga)	04/92	52	Konv.
Wing Com. II: S. Operations	03/92	55	Simulation
* Winter Challenge (MG)	04/92	129	Sport
Wolfchild	03/92	16	Action
Wonderboy V (MD)	02/92	115	Action
* Wonderland	04/92	53	Konv.
Woody Pop (GG)	02/92	122	Action
Wrestlemania (64)	03/92	107	Konv.
Wrestlemania (Amiga)	03/92	106	Konv.
Wrestlemania (NES)	02/92	117	Sport
Wrestlemania (ST)	04/92	58	Konv.
Xenon II (SM)	02/92	129	Action

Jede Menge Gewinner

Mirrorsoft, ASM 12/91 - 2/92

Lösungen:
a) 9500 v. Chr.
b) Aloha
c) Neuzeit

1. Preis: Matthias Beck, 7433 Dettingen
2. Preis: Jörg Huber, 7987 Weingarten
3. Preis: Torsten Posselt, 3513 Staufenberg 1

4. - 10. Preis:
Claus Gärtner, 8000 München 90
Alexander Rau, 6209 Hohenstein
Alexander Reitzle, 7910 Neu-Ulm 5
Björn Pachurka, O-9200 Freiburg
Susanne Krug, 8733 Bad Bocklet
Klaus Nerhört, 8857 Wertingen
Martin Gyorik, A-1238 Wien

MicroProse/Midwinter II, ASM 2/92

1. Preis: Philipp Savun, 8061 Hebertshausen
2. Preis: Martin Kruming, 8050 Freising
3. Preis: Stefan Frank, 5208 Eitorf-Obereip

4. - 10. Preis:
Florian Pademor, 8711 Erlenbach
Marco Kreuzpaintner, 8207 Bad Endorf
Manuel Farella, 3000 Hannover 91
Thomas Webler, 5238 Hachenburg
Marcus Ringe, 2121 Deutschevern
Jens Kleen, 4200 Oberhausen
Stephan Schüßler, 8751 Elsenfeld

Highscore Games, ASM 2/92

Lösung: An zwölf Systemen

1. Preis:
Christian Stäblein, 5952 Attendorn

2. Preis:
Carsten Rossbach, 8591 Tröstau

3. - 5. Preis:
H. Meyer, 6080 Groß-Gerau
Axel Quack, 4050 Mönchengladbach 1
Matthias Darkow, 2000 Hamburg 70

Electronic Arts/United/Interplay - Star Trek, ASM 3/92Lösung: Bones

Die 30 glücklichen Gewinner sind: Axel Pfeiffer, 4000 Düsseldorf; Manuel Mizelli, 3500 Kassel; Martin Liebel, 6367 Karben 1; Torsten Nowicki, 8700 Würzburg 19; Rainer Latzel, 8700 Würzburg; Ingrid Hladisch, 4040 Neuss 1; K.M. Boras, 4048 Grevenbroich 2; Andreas Brüggow, 1000 Berlin 65; Magrit Zitzmann, 2250 Husum; Stephan Bischoff, 2153 Neu Wulmstorf; Mike Herbst, 2105 Seevetal 2; Markus Mohr, 7141 Steinheim; Nick Pau, 8000 München 80; Ralph Letzner, 7070 Schwäb. Gmünd 13; Stefan Dröge, 3170 Gifhorn; Patrick Eidelt, 6236 Eschborn 2; Christian Kist, 6453 Seligenstadt; P. Böhmfeld, O-2900 Wittenberge; Andr Moll, 4390 Gladbeck; Michael Röske, 2400 Lübeck; Sandro Valentino, 2000 Hamburg 26; Götz Scheuermann, 6791 Hütschenhausen; Patrick Pleil, 6102 Pfungstadt; Bud Gianni, 3650 Dilsen-Stokkem (Belgien); Christian Schuberth, 6500 Mainz; Ingo Borozski, 2800 Bremen 1; Ariane Gxon, 4740 Oelde 1; Michael Baumann, Ch-6048 Horw; Nadine Marnier, CH-3007 Bern; Christina Kolb, 4370 Marl; Thomas Hotze, 6370 Oberursel.

Inserentenverzeichnis

Firma	Seite	Firma	Seite	Firma	Seite	Firma	Seite
ABC-SOFT	56/57	DYNATEX	139	INFORMTECH	140	SOFT & SOUND	21
ACCOLADE	82/83	ELECTRONIC ARTS	13	JOYSOFT	79	TOPSOFT	142
ARBIROSOFT	77	ELECTRONIC-STUDIO	137	KAROSOFT	95	TOP 4	138
ATTIC	45	EXPERT SOFTWARE	140	KONAMI	9	TRAUMFABRIK	69
BACHEM	143	FLASHPOINT	125	LIFETIMES	140	TRONIC-VERLAG	41, 43, 47, 71, 89, 91, 97, 105, 113, 117, 127, 137, 144, 162
BACHLER	27	FUNTASTIC	73	MICROPROSE	33, 35	UNITED	149
BOMICO	29, 53, 63, 164	FUNNY SOFTWARE	37, 65, 119	MICRO WORLD	138	WIAL	60/61
CDV	139	GAMES	140	MULTI MEDIA SOFT	143	ZOGMANN	141
COMPY-SHOP	142	GNADENLOS	123	PHILIPP MORRIS	2		
DIF GAME VERLAG	141	GOODSOFT	101	RUSHWARE	163		
DOMARK	15	GROSS ELECTRONIC	75	SOFTPOWER	138		
DÜHRKOP	143	HEIDAK	24/25	SOFTWARE MANIACS	69		

General-karte

1000

Playsoft-Studio Schlichting, Computersoftware + Versand GmbH, Katzbachstr. 8, 1000 Berlin 61, Tel.: (0 30) 7 86 10 96.
Powersoft, Schwedenstr. 18 C, 1000 Berlin 65, Tel.: (0 30) 4 92 20 56.

2000

Bienengräber, Ottensener Straße 126, 2000 Hamburg 54, Tel.: (0 40) 5 40 12 17.
COSI, Postfach 1123, 2060 Bad Oldesloe, Tel.: 0 45 31 / 8 78 21
Fingerhuth, Computersoftware & Zubehör, Wansbeker Chaussee 40, 2000 Hamburg 76, Tel.: (0 40) 2 50 57 59.
Flashpoint, Hamburgerstr. 68, 2360 Bad Segeberg, Tel.: (0 45 51) 40 97.
Hudson Soft, Ferdinandstr. 2, 2000 Hamburg 100, Tel.: (0 40) 33 99 26.
Konsole Mio, Charly Kulessa, Weissenseer Weg 1, 2057 Reinbek, Tel.: (0 40) 7 22 88 49
Software 2000, Lübecker Straße 10, 2320 Plön/Holstein, Tel.: (0 45 22) 13 79
Time Warp Software GmbH, Zoppotter Str. 4, 2850 Bremerhaven, Tel.: (04 71) 5 30 46.
Virgin Games GmbH, Neuer Pferdemarkt 1, Postfach 305 568, 2000 Hamburg 36, Tel.: (0 40) 43 16 60 - 0

3000

Astro-Versand, Postfach 1330, 3502 Vellmar, Tel.: (05 61) 88 01 11.
Computerpartner T+S GmbH, Waldstraße 25, 3388 Bad Harzburg, Tel.: (0 53 22) 5 40 57.
CWM-Versand, Schmiedestraße 5, 3388 Bad Harzburg, Tel.: (0 53 22) 5 40 81.
reLine Software, Königstraße 55, 3000 Hannover 1, Tel.: (05 11) 3 15 8 34.

4000

ASCON, Brockhagener Str. 461, 4830 Gütersloh, Tel.: (0 52 41) 3 90 83.
Bachler, Postfach 429, 4290 Bocholt, Tel.: (0 28 71) 18 30 88.
Blue Byte, Aktienstr. 62, 4330 Mülheim/Ruhr, Tel.: (02 08) 47 38 37.
Compy-Shop GmbH, Missundestr. 48, 4600 Dortmund 1, Tel.: (02 68) 49 71 69.
Die Cassette, Markt 13, 4950 Minden, Tel.: (05 71) 2 16 48.
Dynatex, Brückstr. 42–44, 4600 Dortmund 1, Tel.: (0 23 01) 41 34.
Eclipse Software Design, Versmolder Str. 41, 4802 Halle/Westf., Tel.: (0 52 01) 1 69 89.
Eurosystems, Bredenbachstr. 129, 4240 Emmerich, Tel.: (0 28 22) 4 55 89.
German Design Group, Buchholzstraße 17, 4755 Holzwickede, Tel.: (0 23 01) 1 26 47
Korona-Soft, Carl-Bertelsmann-Str. 53, 4830 Gütersloh, Tel.: (0 52 41) 18 28.
Leisuresoft, Robert-Bosch-Str. 1, 4703 Bönen, Tel.: (0 23 83) 69 - 0.
LIFETIMES, Pestalozzistr. 6, 4350 Recklinghausen, Tel.: (0 23 61) 3 62 67
Mindscape International, Daimlerstr. 10A, 4044 Kaarst 2, Tel.: (0 21 31) 6 75 44.
Power Station Records, Rein Gerrits, Nakatennusstraße 2, 4050 Mönchen Gladbach 1, Tel.: (0 21 61) 49 05 55.
Rushware Computerspiele GmbH, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2, Tel.: (0 21 31) 6 07 - 0.
Rainbow Arts/Softgold, Daimlerstr. 10, 4044 Kaarst 2, Tel.: (0 21 31) 66 02 - 0.
RTS Roland Toonen Software, Postfach 31, 4178 Kevelaer, Tel.: (0 28 32) 7 81 84.
Soft & Sound, Gneisenaustr. 1, 4000 Düsseldorf 30, Tel.: (02 11) 49 48 62.
Softshop GmbH, Limbecker Platz 9, 4300 Essen 1, Tel.: (02 01) 23 82 56.
Softwareversand Gebauer, Sternwandstr. 69, 4000 Düsseldorf, Tel.: (02 11) 30 92 33.
Starbyte Software, Nordring 71, 4630 Bochum, Tel.: (02 34) 68 04 60.
Thalion Software GmbH, Königsstraße 16, 4830 Gütersloh, Tel.: (0 52 41) 1 20 49.
United Software, Hauptstraße 70, 4835 Rietberg 2, Tel.: (0 52 44) 40 80.
Kai Uffenkamp-Computer-Systeme, Gartenstraße 3, 4904 Enger, Tel.: 0 52 24 / 23 75.

5000

Computerstudio, Hindenburgstr. 82, 5630 Remscheid, Tel.: (0 21 91) 38 54 24.
CPS Frank Heidak, Franzstr. 7, 5000 Köln 41, Tel.: (02 21) 40 68 88.
Digital Marketing, Krefelder Str. 16, 5142 Hückelhoven 2, Tel.: (0 24 35) 20 86.
Joysoft, Dürener Str. 394, 5000 Köln 41, Tel.: (02 21) 4 30 10 47.
Kingsoft, Grüner Weg 29, 5100 Aachen, Tel.: (02 41) 15 20 51.
Mediencenter Iselohn, Werninger Straße 45, 5860 Iserlohn, Tel.: (0 23 71) 2 45 99.

6000

Atari Computer Deutschland GmbH, Postfach 1213, 6096 Raunheim, Tel.: (0 61 42) 20 90.
Bomico, Am Südpark 12, 6092 Kelsterbach, Tel.: (0 61 07) 76 06 - 0.
Demonware GmbH, Strahlenberger Str. 125a, 6050 Offenbach, Tel. (0 69) 8 00 47 03 - 99
Die Spielburg, Friedrich-Ebert-Straße 1, 6250 Worms, Tel.: (0 62 41) 59 37 63.
KONAMI (Europe) GmbH, Postfach 560 180, 6000 Frankfurt/M. 50, Tel.: (0 69) 95 08 12 - 0.
MN-Hobby Soft, Amtsgasse 3, 6940 Weinheim, Tel.: (0 62 01) 18 12 01.
Nintendo of Europe GmbH, Babenhäuserstr. 50, 6754 Großostheim, Tel.: (0 60 26) 50 50 - 0.

7000

CDV-Software, Ettlinger Str. 5, 7500 Karlsruhe 1, Tel.: (07 21) 2 13 14.
Funny Software, Stuttgarter Str. 99, 7000 Stuttgart-Feuerbach, Tel.: (07 11) 8 56 85 34.
TOP 4, Hackstr. 30, 7000 Stuttgart 1, Tel.: (07 11) 2 62 42 09.

8000

Computer-Shop (Gamesworld), Landsberger Str. 135, 8000 München 2, Tel.: (0 89) 5 02 24 63.
Contitronic, Schellingstr. 20, 8000 München 40, Tel.: (0 89) 28 49 64.
ECS Vertriebs GmbH, Rosenheimer Str. 92 a, 8000 München 80, Tel.: (0 89) 4 48 93 89.
Funtastic ComputerWare, Müllerstraße 44, 8000 München 44, Tel.: (0 89) 2 60 95 93.
Gerds Computer-Eckerl, Putzbrunner Str. 19, 8012 Ottobrunn, Tel.: (0 89) 6 09 66 98.
HIGH SCORE GAMES, Herzogstr. 2, 8000 München 40, Tel.: (0 89) 34 43 88.
Magic Computerspiele, Trierer Straße 110, 8500 Nürnberg 50, Tel.: (09 11) 4 88 71.
Peksoft, Müllerstr. 44, 8000 München 50, Tel.: (0 89) 2 60 93 80.
Safer Games, Minnewitstraße 28, 8000 München 90, Tel.: (0 89) 6 90 86 87.
Softworld, Peter-Henlein-Str. 73, 8500 Nürnberg 40, Tel.: (09 11) 43 74 74.
Theo Kranz Games, Juliuspromenade 11, 8700 Würzburg, Tel.: (09 31) 57 16 01.
T.S. Datensysteme, Dennisstraße 45, 8500 Nürnberg, Tel.: (09 11) 28 82 86.
Wial-Versand, Liegnitzer Str. 13, 8038 Gröbenzell, Tel.: (0 81 42) 90 11.

O-1000

Computer Zentrum, Grossestr. 13, 1260 Straussberg.

O-2000

Computer & Technik Stralsund, Langenstr. 13, 2300 Stralsund.

O-4000

Comp AS, Wordgasse 4, 4300 Quedlinburg.

O-7000

PSW Com Tac GmbH, Steinbrückstr. 1, 7700 Hoyerswerda.

O-8000

HHW Computerstudio 2000 GmbH, Gojliser Str. 21, 8028 Dresden.

Schweiz

Discade, Bachstr. 22, CH-8200 Schaffhausen, Tel.: (0 53 25) 13 32.

Die nächste ASM (6/92) erscheint am 8. Mai 1992

BYE & BUY

◄ THE NEXT...

... in der 6·92

Ah, die Vorschauseite! Warum steht sie Kopf, wieso gibt es heute Spinat, was ist der Sinn des Lebens und vor allem was steht in der ASM 6/92? Kinogänger können sich vorraussichtlich auf Oceans Umsetzung von Hook freuen. ● Dann ist da für Schnellfahrer auch noch Race Drivin' von Domark. ● Furchtlose Fighter dürfte Magic Candle II erfreuen. ● Sommerzeit ist bekanntlich auch Messezeit. Ganz frisch im Angebot haben wir die Amiga 92 incl. Entertainmentshow in Berlin, die Zeremonie des 4 D'OR in Frankreich und ganz besonders knackig frisch die European Computer Trade Show in London. Na, wenn das nichts ist. Und da man im Sommer bekanntlich auch gern mal 'ne Runde Fußball spielt, testen wir vielleicht auch noch Sensible Soccer. ● Ach ja, so die Götter wollen wird bis dahin auch Wizardry 7 fertig sein. Also, bis dann . . .

ASM-Titel im Juni ▲

▼ Preisverleihung in Frankreich

PALMARES DES JEUX VIDEO DE L'ANNEE 1991 "LES 4 D'OR" FNAC-GENERATION 4

Votez enfin pour un candidat qui a un vrai programme.

SPRING 92 ECTS 12-14 April 1992 Business Design Centre London

▲ Messe in London

▼ Race Drivin'

▲ Sensible Soccer

6·92

FÜR 6,60 DM?

12x

KLARO ★!★

Widerrufsrecht:
Abo-Vereinbarungen können innerhalb einer Woche beim Tronic-Verlag, Postfach 870, 3440 Eschwege, schriftlich widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

12x

12x

12x

12x

DESHALB

AB SOFORT 12x IM JAHR

100 % PREISWERT

100 % SCHNELL

100 % KOMPLETT

ABO

Wenn Sie ASM abonnieren, sparen Sie gegenüber dem Einzelkauf einen Batzen Geld! Das Porto übernehmen selbstverständlich wir.

Wenn Sie ASM abonnieren, bekommen Sie ASM noch vor dem offiziellen Erscheinungstermin – früher als Ihre Nachbarn.

Wenn Sie ASM abonnieren, verpassen Sie mit Sicherheit keine einzige Ausgabe und erhalten somit ein lückenloses Nachschlagewerk.